电子游戏与电脑游戏

TV & PC

电子与电脑娱乐

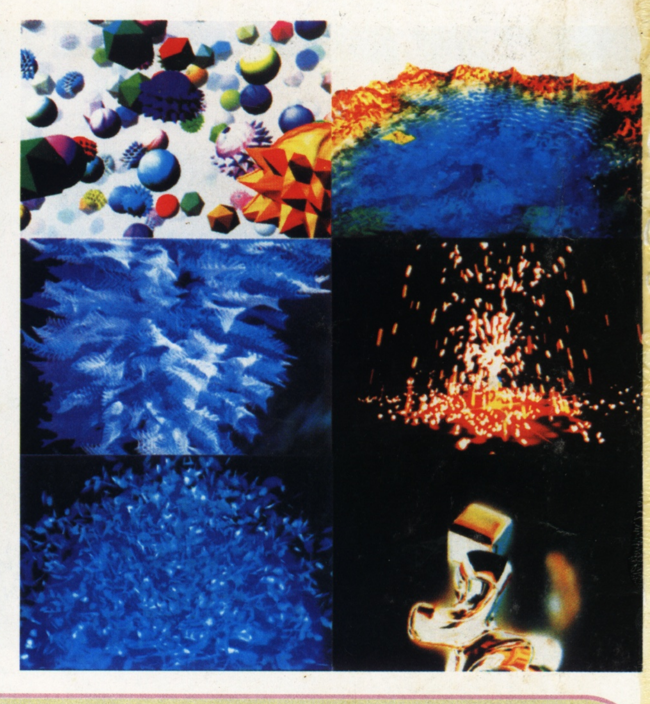


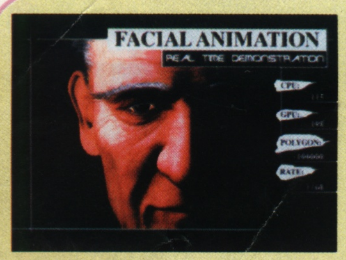
次世代 PLAY STATION 公布

令人惊异的图像处理能力









SQUARE

←↓高素质的人物头像以及重新演绎的“FFⅧ”中的经典场面令人难以相信这是游戏的画面。究竟 SQUARE 会为这个新主机制作什么游戏呢?



NAMCO

→NAMCO 会否制作新的“铁拳”呢?真是令人期待呀!



←重新描绘的永濑丽子有着如同真人般的动作和表情。

フロムソフト

→展示的画面中出现了众多的骷髅，其每个关节都表现出了丰富的动感，这是目前的游戏机无法达到的。



SCE



1999年4月1日出版

(月刊)1999年第4期(总第33期)

科学时代

电子游戏与电脑游戏

《别册封面》

本别册不另收费,请读者届时查收。

本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:山西太原市建设南路 168-7号 邮购部
邮编:030001
邮购咨询电话:1363538655(暂定)
广告及业务咨询电话:1363538655(暂定)
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年4月1日
定价:6.50元

☆业界传真 COMING SOON

栏目责编:ANGEL

☆新作指南 NEWEST GUIDE

栏目责编:E·T

☆风云论谈 DISCUSSION

栏目责编:DRAGON

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

栏目责编:默文

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆广告 ADVERTISEMENT

附赠别册:漫园 (责编:BLUE)



EVENT 新次世代主机发表"Playstation 2"



3月2日SONY Computer Entertainment（SCE）召开了以Playstation meeting 1999为题的发表会。在会上发表了Playstation后继机的基本样式。

另外，机器的发售将在今年冬天，也就是从99年12月～2000年2月，价格尚未公开，具体对应的软件也没有发表。



SCE称其次世代Playstation的后继机，其机能极具威胁性。其主CPU采用了最新开发的硬件。由于是在"情感"引擎的设想下制造的，它可以清晰的表现出人物脸部的情绪变化和更多的细节之处。此外还具有与超级电脑等同的三维运算能力，仅多边形运算方面就可以达到每秒钟计算6600万多边形。



与主CPU一起发表的还有图像处理引擎。它是专门为处理高精度图像所设计的。它的最大运算能力可以每秒钟表示7500万个多边形。与CPU同样采用了具有创意性的可以表现情绪的特殊设计。

在大会上SCE的副社长还指出这个新机种将采用DVD－ROM为媒体。但原有的CD－ROM仍然可以使用。至于DVD SOFT可否再生，在大会上并没有表示。

让人惊讶的是实现了与现行Playstation的互换性，由此可以充分发挥出以前的软件资源。在台上SCE的负责人和SONY本社的会长、社长进行了发言。大家都对次世代Playstation充满了自信。

"考虑到电子娱乐业的前景，所以需要做出超越PC和WORK STATION性能的产品。"（SCE久多良木健副社长）

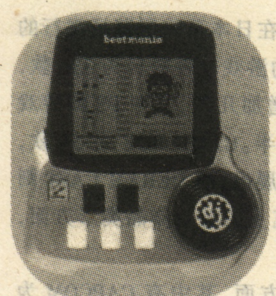
由此可以看出他们对未来游戏前景的自信了。

下表是大会上公布的PS2数据

CPU	128 Bit Emotion Engine
System Clock Frequency	300 MHz
Cache Memory	Instruction: 16 KB
	Data: 8KB + 16KB
Main Memory	Direct Rambus (Direct RDRAM)
Memory Size	32 MB
Memory Bus Bandwidth	3.2 GB per Second
Co Processor	FPU (Floating Point Unit)
	Floating Point Multiply Accum. X 1
	Floating Point Divider X 1
Vector Units	VU0 and VU1
	Floating Point Multiply Accum. X 9
	Floating Point Divider X 3
F. Point Performance	6.2 GFLOPS
3D CG Geometric Trans	66 Million Polys Per Second
Image Decoder	MPEG2
Graphics	Graphics Synthesizer
Clock Frequency	150 MHz
Dram Bus Bandwidth	48 GB Per Second
Dram Bus Width	2560 bits
Pixel Configuration	RGB: Alpha: Z Buffer
Max Polygon Rate	75 Million Polys Per Second
Sound	SPU2 + CPU
Number Of Voices	ADPCM: 48ch on SPU2
	Definable
	Software Programmable Voices
Sampling Frequency	44.1 KHz or 48 KHz
IOP	I/O Processor
CPU Core	Current PSX CPU
Clock Frequency	33.8MHz or 37.5MHz
Sub Bus	32 Bit
Interface Types	IEEE1394
	Universal Serial Bus
Communication	via PC－Card (PCMCIA)
Disc Device	CD－ROM and DVD－ROM



袖针“BEAT MAINA”便携机 第二作“BEAT MAINA pocket 2”发售



KONAMI 于 1998 年 12 月 23 日发售了便携机“Beat Maina Pocket”第 2 作也发售了。名为“Beat Maina Pocketstation 2”。基本操作与街机版和 PS 版同样。并加入了前作 中没有的 3 阶段音量调节机能，更加 power up 了，发售日预定于 3 月 25 日，价格为 2980 日元。

这回“Beat Maina Pocket 2”的出售将会送出 5 份礼物给欲购买的机器玩家。

世嘉仍在 SEGA 土星版“达比赛马”发售!!

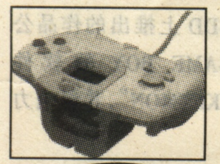


3 月 25 日将发售著名赛马育成模拟游戏“达比赛马”的土星版。发售同时，具有独特颜色的特制土星主体也出现。名字为“SEGA 土星”“达比赛马”版(20000 日元)

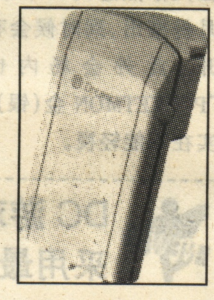
颜色为透明蓝(手柄与去年 4 月发售的透明土星的附带物同色)，主体附有可作标签用的“达比赛马”贴纸，包装也很特殊。数量有限所以价格稍高。

DREAMCAST 的最新周边设备“Puru Puru Pack”震动器发售

已于 3 月 4 日发售的“Dream Cast Puru Puru Pack 震动器”定价 1800 日元，插入手柄内或是对应周边器材，可以真实体会振动和冲击。它可以感受游戏产生的现场感的振动器。例如，游戏中受到伤害，震动器就会感知并振动，之后通过手柄传达到人体。此震动器也对应部分已发售的游戏，感觉一定会与刚玩时不同。







这个震动器可以插在手柄和光线枪上。

Sony 集团主体变动 使 SCE 能够发挥更好的作用

Sony 近日正式把 Sony Computer Entertainment(电脑软体)纳入该集团主要体系里，并且遣散了万余名员工，根据日本报纸的报导，Sony Computer Entertainment 是 Sony 集团里所剩下寥寥无几的赚钱公司之一，尤其是音乐和家电部门出现了重大亏损，Sony 希望藉由这次集团的全面改组让 Sony Computer Entertainment 的资金能更灵活地被总部的运用。事实上的危机更来至于刚发表的 PS2，在 PS2 发表后的这一个礼拜以来，除了开发商反应冷淡之外，而有部分日本报章媒体更开始发表对 Dream Cast 较为看好的报导，部份更指出跟 Dream Cast 的造势活动比起来，总觉得 PS2 的气势不足，所以 Sony 采取这一举动。

PS2 硬件性能势不可挡 SQUARE 率先加入开发阵容

在超强性能的游戏平台上，开发出超强的游戏软件，一直是每家游戏公司、每个游戏创造者的心愿，而 PS 强劲的硬件机能，似乎得到了不少游戏公司的注意及青睐。

自从 SONY 于’99 年 3 月 2 日正式公布其主机“PS2”的技术数据后，就惊动了整个游戏界，更引起了全球玩家们的注意，而在发表会中 SQUARE 很大方的展示了其为“PS2”所做的展示影片，这不难让玩家猜想到 SQUARE 公司将会是 PS2 的一大软件开发商，但猜测终归是猜测，SQUARE 在当天并没有正式承认其加入“PS2”阵营。

而在 3 月 8 日，由日本新闻界，报导了一则消息证实 SQUARE 公司正式宣布加入 PS2 的软体开发行列。虽大家早就猜到 SQUARE 会加入这个行列，但是 SQUARE 公司发表这条消息只是“验明证身”而已。可是在这新闻中并没有说明 SQUARE 公司正在为 PS2 开发相应的游戏软体。也可能在近期 SQUARE 会有正式的发表会，这也说不定。

另外在 SQUARE 率先宣布正式加入 PS2 的软体开发后，日本的几家著名的游戏软件公司似乎也在蠢蠢欲动，都想在这台全新的平台上大显身手。到目前为止，在日本的几个游戏网站上，都表明日本几家著名的游戏公司(CAPCOM，KONMAI、ENIX、ASCII……等)都对 PS2 抱有浓厚的兴趣，而且已经跟 SCE 洽淡进一步的细节，或许在以后各公司会有更明确的消息公布。而且 SCE 的副社长更表示，在“PS2”发售的同时，预计会有 10 款以上的“PS2”专用游戏同时发售。

目前 PS2 的声势无法抵挡，而 SEGA 和任天堂公司会有什么反应呢？面对这越来越激烈的新世代电玩争霸战，天使新闻网将在第一线为各位读者掌握第一手新资讯，请读者密切注意本栏目，每期都会有更新更好的资料给您。

N64 版"BIOHAZAD"将会有新的故事?

在前些日子 CAPCOM 公司的冈本吉起先生接受了日本杂志的访问时就透露了。N64 版本的"BIOHAZRD"已经正在开发阶段。到现在又有消息指出这个作品已交由美国的 Angel Studios 开发,而至于故事内容方面,由于当时冈本吉起先生在接受访问时已表示过 N64 版本的"BIOHAZARD"的故事内容方面已经设计完成,因此这个 N64 版的"BIOHAZARD"极有可能以全新的内容与大家见面。

DREAM CAST 最新促销活动"前专务一汤川寻宝计划"



为了更好销售 DREAM CAST 主机,SEGA 公司于 3 月份展开了新的"汤川专务"DREAM CAST 促销活动,并取名为"前专务——汤川的寻宝计划"。当新购买 DREAM CAST 主机的玩家可以免费获得一个可以让玩家自己去下载题目的软件,而玩家照着指示的步骤做就可以找到宝物,然后将其上传给 SEGA 公司参加抽奖。在这次活动中 SEGA 总共投入了一亿日元,得奖名额有一万个,每位得奖者有一万日元的奖励。而在这之前已经购买了 DERAM CAST 主机的朋友也可以花 980 日元去买这个软件,并且抽奖。

SEGA 诺言实现 DC 突破百万台

根据日本方面的消息来源表示 SEGA 已经初步完成 Dream Cast 的销售量突破百万台。Dream Cast 在短短四个月内就达成百万的初期销售目标,和 SATURN 相比只用了不到一半的时间。这正表明了 SEGA 的新主机已经取得了一定成绩并没有给自己丢面子。

ENIX 超大作"DQ7"新消息

大家非常期待的 ENIX 超大作 RPG"勇者斗恶龙七"终于有了新消息,该游戏目前完成度为 65%,游戏的主角是一名善良的男孩,梦想是成为像父亲一样的渔夫,他的朋友 Keefer 是一个王国的王子,剑技出众。而 Marybelle 是渔村中村长的女儿,与主角是青梅竹马的朋友。游戏中将会出现多种场景,如高塔、古代遗迹、寺庙等等……另外游戏还支持 POCKET STATION,发售日预定在今年 8 月。

'99 春季东京游戏展

于今年 3 月 19 日 - 21 日在日本幕张展览场举行的"'99 春东京游戏展",参加展出的游戏软件数目为 333 款,比上一次中展览的 308 款稍稍增加儿款,其中 PS 的游戏软件为 160 款,已经占了接近一半。GAME BOY 有 36 款,WONDER SWAN 也有 35 款作品展出,而 DERAM CAST 则有 34 款作品参展。至于这回展览上的游戏作品类形方面,则以 SLG 居多,占其中的 82 款。

至于各个生产厂商的作品方面,其中有 CAPCOM 为 DC 开发的《少年街霸 3》、ATLUS 展出了与"SOUL HACK-ES"所送版本不同的"PERSCNA 2",SQUARE 会展出"SEGA FTONTIER Ⅱ","陆行鸟赛车"及"RACING RAGOON"等游戏,另外还有不少其它公司的作品发表。

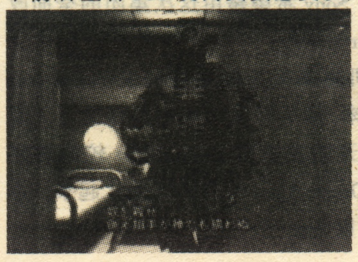
任天堂"SPACE WORLD"展览会将于'99 年 8 月底举行

自从任天堂公司于去年便一直停办的新软件、硬件展览会"SPACE WORLD",最近宣布从原定的 1999 年 5 月 1 日 - 3 日延期至 8 月 27 日 - 29 日之间进行,而地点则设为在大家熟悉的日本幕张展览场举行。由于 64DD 预定在 6 月份推出,到时候会有大量预定在 64DD 上推出的作品公开,此外会场内也将会展出 GAME BOY 的软件"PCCKETMON 金(银)"的特别版"PCCKETMON",其影响力实在不能轻视。

DC 游戏"魔剑 X"采用最新的录音合成技术



ATLUS 为 DC 开发的第一作"魔剑 X"。前几日进行了事件部分的录音。全语音的事件部分为了达到真实的音效感,采用了 360 度录音的新型麦克风。这样就可以从上下前后左右 360 度内真实感受发声的位置,体会从未有过的感觉,以扮演主人公相模桂的饭家雅弓为首,高山勉、伊藤美纪、阪齐等人,完美的把这个独特的世界和人物性格表现了出来。



KONAMI成为JOC赞助者 为运动事业出一份力量



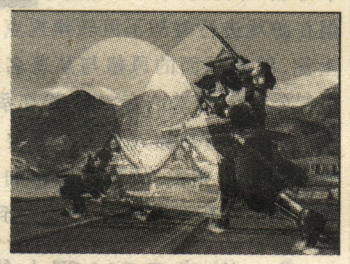
于今年2月16日日本奥委会(JOC)公布了KONAMI成为"JOC"官方赞助者。此前KONAMI通过上级奥委会对亚特兰大奥运会和长野冬奥会都做出了很大支持，获得了很高的评价。现在其将在任期两年间支持悉尼的奥运会。



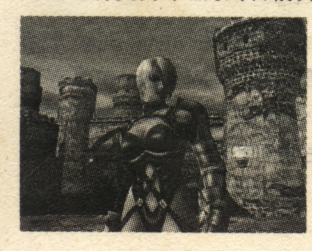


NAMCO为Dream Cast制作的第一款游戏——Soul Calibur

自从NAMCO加入Dream Cast的软件开发阵容后，在美国的游戏网站上都绘声绘色的流传着NAMCO公司将在Dream Cast上推出"Soul Calibur(刀魂2)"、"铁拳3加强版"及光线枪版游戏"Time Crisis 2"等三个大作。因为那时候NAMCO还没有正式公开此事，大家也只好把它当成谣传来听。但是随着时间的流逝，NAMCO公司终于在3月11日的一个未公开的发布会上，发布了他们为Dream Cast主机制作的第一款游戏——"Soul Calibur"。这也打破了之前曾流传的NAMCO已经答应SONY不会在PS2以外的主机上开发格斗及赛车等主流游戏的传闻。



在当天发布的消息中，展出了部分游戏中的高质量画面，另外NAMCO还表示在Dream Cast上的"Soul Calibur"不是单纯的移植大型电玩版，而在DC版中会增加为DC版专门开发的游戏模式，而且大型电玩与DC版中的游戏角色也有所不同。由于硬件机能的提升，因为DC的机能比SYSTEM 12的机能高出甚多，所以DC版的"Soul Calibur"在声光效果的表现方向将大幅提升。除了以640×480的高解析度，每秒60贞的流畅动作外，在各种特殊效果的使用上也将更为华丽。到目前为止此游戏的完成度已达30%左右，但目前发售日不明。另外在发布会上NAMCO公司只表明为DC开发"Soul Calibur"，并没有提到传言中的另外两款游戏，还是请大家静静的期待吧。



任天堂与IBM强强连手? 任天堂决定推出新主机

因为"PS2"公布的震撼，近来真是小道消息与传闻不断，在3月份日本的"日本产经"新闻中报导了一则令人惊讶的消息——任天堂将会与IBM结盟!

大家都知道IBM的科技实力是无庸置疑，尤其是前些日子公布的利用铜技术制作的超高性能的复合型处理器，更是被业界喻为未来处理器的指标!

而任天堂与IBM的合作，让人不禁怀疑是否与任天堂正在开发的新主机有关。目前由于电脑界几家大型晶片生产厂商如INTEL、MOTORCLA都对娱乐多媒体方面表现出高度的兴趣，而IBM与任天堂合作的消息传出，难免让人会做出一些推测。

看来游戏机产业近日将是比以往竞更激烈的第三次新游戏主机大战的时候了。(第一次:SEGA MD、任天堂SFC及NEC PCE;第二次:SS、PS及N64)。由于关系到每年数以百亿美元的庞大商机，牵扯各集团的利益纠葛，每家厂商无不全力以赴，看来21世纪初的游戏机产业竞争将会更加精彩。而这场竞争的最终受惠将会是消费者。

另外，在近期任天堂正式表明他们正在开发新一代主机其主机的开发代号为"任天堂2000"

SEGA在东京GAME SHOW 现场大放送

SEGA公司为了求得Dream Cast的胜利，不惜血本的营造声势，除了之前的几场大型软件发布会、大手笔的媒体造势及与日本几家大企业的合作，积极拓展网络事业等，也不会放过这个一年两度的东京GAME SHOW盛会，来进一步发展它的队武。

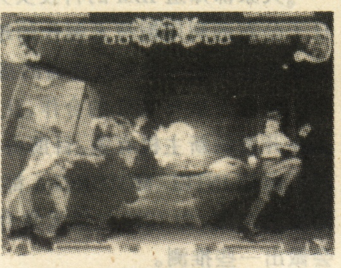
本次大展中SEGA的展区分为3个部分，分别是"莎木"展区、"SEAMAN"(一个使用声控装置的游戏)展区和"NET-WORK"展区，总共安放了100台以上的Dream Cast主机在SEGA的展览馆里共参观者试玩。

在展览中SEGA还邀请了在"全日本职业摔角"里出现的选手及"莎木"的配音员到会场举行见面会，另一方面Dream Cast在东京电玩展上已展出的软体一共有30多款游戏，包括Namco的Soul Calibur. 在展会中SEGA除了一口气展出超30余款的DC游戏外还来了个现场大放送，让大家看得尽兴、拿得过瘾。

在这些礼物中，最特别的就是DC超大作"莎木"的游戏原声带了。除此之外，还有预计在今年夏天发售的DC运动育成游戏"Let' Make A BaseBall Club(育成棒球联盟)"的试玩版，及现场让玩家下载的"音速小子"、"莎木"的VMS小游戏等。

著名的街机格斗游戏 "乔乔的奇妙冒险"推出DC版

早前曾宣布移植于PS版的漫画改篇街机格斗游戏《乔乔的奇妙冒险》,终于宣布DC移植版了!虽然这GAME是使用CAPCOM最新的CPSⅢ街机板,但由于是移植往机能强大的DC上,所以基本上是可以作出100%的完全移植,而不会像PS版般因机能所限而要把替身改为以半透明来表达,实在是DC上的CAPCOM迷们的一大喜讯,不过暂时未定发售日及价格,所以大家唯有耐心等待了。



可以四人对战的DC版游戏! 美国英雄VS.CAPCOM



这真是格斗史上一个创举,明明在街机上只是一个双打的格斗GAME,但竟然在移植后变成可以四打,实在是一个吸引人的全新要素。原来这个DC版只是加了一个名为"CROSS FEVER"的四打模式,在游戏开始前,先每个人选一个角色,之后进入游戏后依然是基本上的一对一局面,但当使用VARIABLE ATTACK时,你那个由人控制的同伴便可以飞出来帮手,变成两个打一个的局面,而对手当然也可以选择帮手,最后便会变为一个二打二的情况,而为了令大家打得更过瘾,VARIABLE CROSS的时间由5 COUNT增至10COURNT,可令游戏的乐趣倍增。

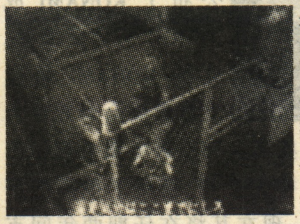


SEGA将终止ISP的免费服务

SEGA为Dream Cast玩家免费提供的ISP服务将于4月12日到期,目前选择SEGA公司为ISP的数十万用户中会有多少比例的人继续使用SEGA的ISP服务。但当此项服务停止后日本玩家也可通过日本本地的ISP来访问世家的网络。这将关系到SEGA公司在下个会计年度的盈余预测,而另一方面和Dream Cast网络动能息息相关的是新上网软件"Dream Passport Ⅱ"只是一个单纯的改良版,并不会加入Microsoft的Internet Exporer软件在里面。

CAPCOM超新作"DINO CRISIS" PS今夏推出!

CAPCOM于2月26日在东京发表了他们的最新作品,此作名为"DINO CRISIS",是PS专用的游戏,负责制作此游戏的人正是曾开发"BIOHAZARD"系列的三上真司先生,这是他继"BIOHAZARO"系列后另一个颇受注目的超大作,而CAPCOM方面认为这游戏的销量应以超越一百万个为目标,游戏类形方面同样是AVG,而画面将会以全部多边形表达,这次玩者所对付的不再是僵尸,而是身形更加庞大的恐龙。在发表会内,更即时播放了一段长约两分钟的游戏片段,片段讲述玩者操控的主角首先被一头小型恐龙袭击,以后再被一头在空中飞翔的恐龙捉住,然后把主角抛向墙边。



据有份参于开发的冈本常务先生说,游戏画面包括背景均是以多边形制作,并且使用电影的拍摄角度,务求令游戏表现更具压迫感,但在游戏进行时却不可转换视点。根据曾看过该片段 的人士称,游戏画面的风格与某著名的恐龙电影非常相似(侏罗纪公园?)。游戏内容方面,操作系统基本上和"BIOHAZRO"系列相似,但却加入了很多新要素,主角可使用的武器也非常多也很充实,故事内容将加入大量分岐点,因此既使玩家第二次玩此游戏时,也会玩到一些新剧情。



游戏ROM网上传播 致使游戏公司经济受损

现在是网络时代,当Internet大行其道时,网上的非法事业也风行起来,根据Times Magazine所做的调查显示,在去年电玩工业因为网络上的模拟器网站让流展者下载游戏ROM一项就损失了32亿美元之多,事实上这一现象早已经引起许多游戏开发商的注意,而Times Magazine的这篇报导可能会促使开发商在未来采取进一步的行动。

SNK最新大作"合金弹头X"

最近SNK公司正式宣布了,他们为"Metal Slug"系列作品开发的最新一代作品"合金弹头X",SNK在原有的"合金弹头2"系统上加强了"合金弹头X",除了将原来的关卡加强外,还加入全新的关卡和新的武器及道具。因为"合金弹头X"仍然使用NEO GEO主机板开发,所以移植Dream Cast极为可能。

太空战士Ⅷ游戏中出现BUG SQUARE极力挽救

SQUARE公司的大作"太空战士Ⅷ"相信大家已经玩过，其故事性方面并不如其前几作，使游戏失色不少，但是，此游戏还是一款经典的游戏作品。

另外，SQUAVE公司为了防止游戏的盗版还特别为游戏专门设计了防盗码，在游戏光盘上，可是他们辛辛苦苦的作了半天，还前功尽弃，被几句金手指都轻意化解，使人觉得非常可笑。

最令人失望的是在"太空战士Ⅷ"发售后不久，在日本的新闻就登出了一则新闻表明"太空战士Ⅷ"有严重的错误出现，当玩者玩到此游戏的第三张盘的一个即时事件时然后更换对员画像时会出现死机现象，这条消息在当晚日本的电视上也有报道。SQUARE对此事大为重视，急忙在自己的网站及电视上说明，并且还介绍了如何解决的方法。旁边表为解决方法。



◀此图为游戏中发生死机的位置

▶此表为如何避免死机发生的步骤

死机的内容

在以下条件玩的时候，画面将停止在第3张盘某事件的队员组成画面上，一切指控输都将无效。

死机发生的条件

以下3个条件重叠时会发生死机。

① 第3张Disc中：**トラビア溪谷**"过关。

② ①之后在"**セントラ遗迹**"的时间限制事件将要开始时。

③ 在"**セントラ遗迹**"中与敌人战斗中达到时间限制时，不选择"**やめる**·Game over"而选择"遗迹入**口まで**"戻，**てトライする**"时。

以下情况则无任何问题

●"**トラビア溪谷**"以前或在"**エスタ**"之后下入"**セントラ遗迹**"的事件时。

●在"**セントラ遗迹**"内移动中达到时间限制时。

●与"**セントラ遗迹**"中的Boss战斗（在遗迹最深处的敌人）达到时间限制时。

用以下方法，可无阻碍的进行游戏

①"**セントラ遗迹**"的敌人在限定时间内过关。

②在"**セントラ遗迹**"中战斗达到时间限制时，一定选择"**やめる** Game over"。（不选择"遗迹入**口まで**戻，乙再**トライする**"，可以的话进入遗迹前先记录）。

③在NO.2DISC或NO.3DISC的"**トラビア溪谷**"之前，或者在"**エスタ**"之后进"**セントラ遗迹**"。

一句话新闻

★ "生死格斗2"的研发部门部长表示"生死格斗2"只是使用了一张NAOMI主机板，他很感谢玩友因为生死格斗2的画面不错而认定是用两张NAOMI主机板的抬举。

★ NAOMI主机板的改良版于3月10正式发售，这个新机种加入了对应VMS记载卡的插槽，第一个利用到这个插槽的游戏是SEGA的"全日本职业摔角2"。

★ DISNEY著名CG电影"Toy Story"的第二集将在今年夏季上映，而几乎是同时，该同名游戏也将会在DC、PC、N64、PS上发售，此游戏是由Activision制作。

★ DC版的高期待度射击游戏"死亡之屋2"已被推迟到5月25日发售，而并非是先前所定的3月18日，在5月25日同时发售的还有：DC光线枪，MARVEL VS CAPCOM，蓝色痛击。

★ KONAMI和ENIX近期双双宣布支持PS2，而且正有大批游戏的开发计划，除此之外，其它还有很多公司已公开表示支持PS2：Namco、Square、From Software、Capcom、ASCII。

★ SEGA表示已经和Tivola达成协议，日后Dream-Cast在欧洲发售的时候，Tivola将不会控告SEGA违反商标法，事情的起因是因为Tivola也是使用类似Dream Cast的旋涡型标志，使得SEGA有违反商标法之嫌。

★ Bandai的便携式手掌机Wonder Swan，近来气势如虹，在短短四天内卖出20万台，Bandai宣称将近百分之八十的零售商都宣告缺货，销售成绩直逼任天堂的Game Boy Color，它的成功应该归功于成功的软体，这次Bandai发挥了它良好的人际关系，争取到许多知名厂商的全力支持，就连SEGA也加入了Wonder Swan的行列。

★ 美赛亚公布两个Wonder Swan的游戏，分别是梦幻模拟战(Langrisser)和超兄贵。

★ 根据日产经济报导Namco的第一个Dream Cast游戏"Soul Calibur"的发售日期暂定在今年七月。

★ Fox Inter Active正式宣布将为Dream Cast开发它类似MARIO 64的动作游戏"CROC"，并表示Dream Cast版的"CROC"不是移植之前PS发售的"Croc 2"，而是个全新的游戏，在发售日期方面，他们表示会和北美Dream Cast同时发售，日本的发售日期则尚未决定。

★ SEGA北美方面表示未来将以改良版的"Virtua Fighter 3tb"、"Sonic Aventure"和全新的"NFL Football 2000"为中心，展开北美Dream Cast的销售活动，并且在E3大展上展出。

★ Konami（日本本部）表示该公司的3月份经常利益突破100亿创下历史新高，比去年同期增加了89%，这是燃烧战车和BEAT MAINA游戏的成功所赐，另外Konami还表示该公司北美分社会有多个软体可和北美DreamCast一同发售，日本方面也有多款DreamCast软体正在开发中。




新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 3 月

日期	游戏	厂商	类型
3月25日	PUZZLE MANIA 2	KHUMAN	PUZ
	TO HEART	AQUA PLUS	AVG
	RISING ZAN - THE SAMURAI GUNMAN -	WARP SYSTEM	ACT
	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	FIG
	洗拿 KART DUEL SPECIAL	GAPS	RAC
	DOSUKOI 传说	KSS	SLG
	必杀 PACHINKO STATION CLASSIC	SUNSOFT	ETC
	SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 苏生篇	TUNE SOFT	AVG
	子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	ETC
	三昧系列 往打高尔夫! TOURNAMENT LEADER	VICTOR SOFT	SPT
	三昧系列 村越正海的爆钓 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	SPT
	S.C.A.R.S	UBI SOFT	STG
3月上旬	THE AIRS	PACK IN SOFT	RPG
	魔女们之睡眠 ~ 复活祭 ~	PACK IN SOFT	AVG
中旬	PACHINSLOT MASTER(SAMMY SO)暂称	TEL 研究所	TAB
3月下旬	优本加奈子之 BOKE 诊断 GAME	ORASION	ETC
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	STG
	Palort PRO 7 弹珠实机模拟游戏	日本 TELNET	SLG
	黑暗吹拂之夏 ~ 帝都物语再临 ~	BIG FACTORY	AVG
	建设机械 SIMULATOR 充满 KENKI	富士通电脑系统	SLG
3月发售	X-GAMES PRO BOARDER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	SPT
	ONE	CAPCOM	ACT
	CINEMA 英会话 Vol. 3 风之丘	SUCCESS	ETC
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	AVG
	全日本摔角 ~ 王者之魂 ~	HUMAN	SPG
4月1日	撞球 re-mix BILLARDS MUL TIPLE	ASCII	SPT
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	ACT
	往光辉的季节去	KID	AVG
	爱藏版 封神演义	KOEI	SLG
	信长之野望 将星缘 with POWER UP KID	KOEI	SLG
	提督之决断 III (KOEI THE BEST)	KOEI	SLG
	心跳回忆剧场系列 Vol 3 出发之诗	KONAMI	AVG
	ELLEN	VISCO	SLG
	R	FAB	SLG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	TAB
8日	将棋幼稚园	AFFECT	TAB
	庆祝 GRAND PRIX	SYSCOM ENE TRTAINMENT	RAC
15日	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	ETC
	SEA BASS 1-2-3(暂称)	JALECO	SPT
	超级机械人大战 F 完结篇	BANPRESTO	SLG
	NURSE 物语	每日 COMMUNICATION	AVG
22日	悠久之伊甸	ASCII	RPG
	BUST A MOVE 2 - DANCE 天国 MIC	ENIX	ACT
29日	COTTON ORIGINAL	SUCCESS	不详

SATURN

1999 年 3 至 4 月

日期	游戏	厂商	类型
3月25日	DERBY STALLIN	ACSII	SLG
4月1日	心跳回忆剧场系列 VOL. 3 出发之诗 (SPECIAL BOX 版)	KONAMI	AVG
8日	FRIENDS - 青春的光辉 - (扩张 RAM 带专用)	NEC INTER CHANNEL	AVG
4月	凉子之聊天室	DATAM POLYSTAR	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	STG
99年	SONIC 3D	SEGA	ACT
发售日未定	弹珠机俱乐部	I. S. C	ETC
	英雄降临 - THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	SLG
	MONSTER MAKER 神圣匕首	NEC INTER CHANNEL	SLG
	WORTH WARS	ELF	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	FIG
	魂斗罗 ~ 战争之遗产 ~	KONAMI	ATC

NINTENDO 64

1999 年 3 月

日期	游戏	厂商	类型
3月25日	实况 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	SPT
26日	SUPER BOWLING	ATHENA	SPT
	超空间夜间职业棒球王 2	IMMAGINEER	RAC
4月	64 大相扑 2	BOTTOM UP	SPT
	求求你怪兽	BOTTOM UP	SPT
4月9日	SHADOW GATE 64	NAMCO	SLG
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暂称)	BANDAI	ACT

Dreamcast

1999 年 3 至 4 月

日期	游戏	厂商	类型
3月25日	MAVEL VS CAPCOM CRASH O SUPER HERO	CAPCOM	FIG
	三国志 VI	KOEL	SLG
	信长之野望 将星录 with POWER UP KID	KOEL	SLG
	BLUE STINGER	SEGA	ACT
	SUPERSPEED RACING	SEGA	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 2(连 DREAMCAST GUN 版)	SEGA	STG
4月1日	BUGGY HEAT	CSK	RAC
	GetBass	SEGA	SLG
8日	Web Mystery	PANASONIC WONDERTAINMENT	AVG

《沙加·领域篇Ⅱ》
1999年4月1日发售

新作指南

- 超级机器人大战 CB
- 女神异闻录 2 ~ 罪 ~
- DanceDance ~ Revolution ~
- 超级机器人大战 F 完结篇
- 火炎之纹章 ~ 多拉基亚 776 ~

新作追踪

沙加·领域篇Ⅱ





超级机器人大战 CB

PS NEW

厂商:BANPRESTO
类型:SLG
媒体:CD－ROM
发售日:1999年夏预定

责编/E·T

COMPLETE BOX 中六大壮绝 POINT·

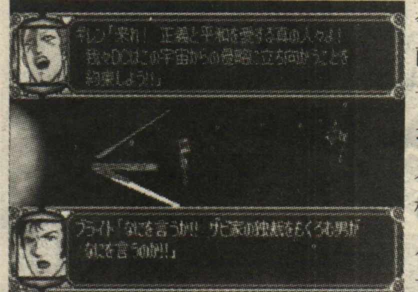
I 以《F》为基准的统一系统

随着"超级机器人大战"系列的不断发展,游戏系统方面在不断地进化,就算是在短时间内推出的不同作品,其系统也会有少许变化,因此 BANPESTO 将本次的《超级机器人大战CB》(CB即是COMPLETE BOX)的游戏系统设定为"F"的基准。这样我们在玩"第2次","第3次"时就可以享受更换机体与机师的乐趣了。



II 160人的强大声优阵容!

除在系统方面将3个游戏统一外,在《CB》中所有登场的角色在战斗时或进入一些特殊情节时,将会同《F》一样有配音出现,这些配音大部分是重新录制的,而声优的人数也同《F》一样达到了160人,只此一点就令人十分期待!

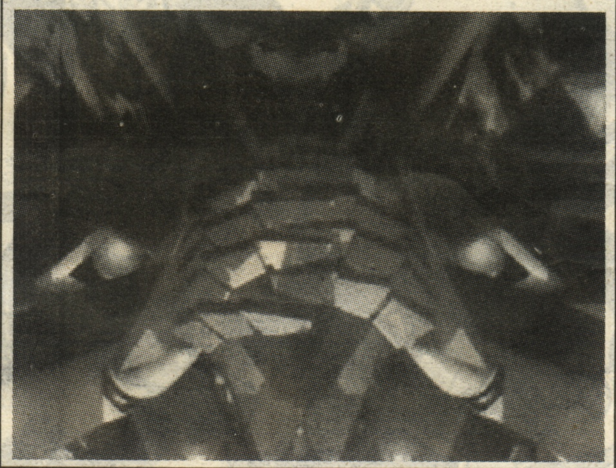


III 新角色与机体追加!

在《CB》的3个游戏中,能有机体的造型将会全部重新绘制,尤其令人兴奋的是竟然会有原始版本中没有的原创机体,虽然暂进没有这些机体的资料,但相信游戏会用这些新机体而加入一些原创剧情。另外,游戏的画面中人物的表情也会不断变化,使用MAD兵器时也可根据爱好将动画设定为开或者是关,实在是很体贴玩家。

IV 全新的机体变形、合体动画

在《超级机器人大战》系列中,当剧情出现在机器人合体变形时会加入动画,而在《CB》中也合与《F》一样,将这些动画再现,不但原作中的经典动画场面会出现,更会加入原创机体的CG动画场面,真是令人期待呀!



V 3个游戏收录在一张盘中!

由于3个作品出自FC与SFC,虽然画面质量有所提高,但终究因当时的硬件特性而使游戏容量不是很大,因此,《CB》将这三款作品一同收录在一张光碟内,这样买了一张盘就可以拥有这3个作品了,真是像在做梦一样,快发售吧!已经等不及了!

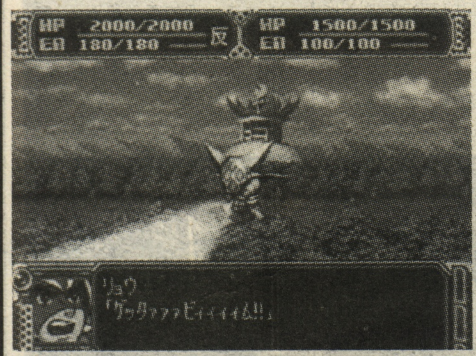
VI 附加对战机能的特制 DISK

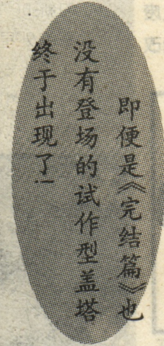
没看错吧!可以进行对战?

没错,在《CB》的另一张特制CD中将会收录一个名为《超级机器人对战》的模式,玩者只需利用记忆卡,便可以将自己培育出的角色与机体与朋友进行对战,但遗憾的是,对此模式还没有详细的资料,但就这一点来说真是《机器人大战》迷们不可错过的作品。

《COMPLETE BOX》中的三大《超级机器人大战》彻底介绍

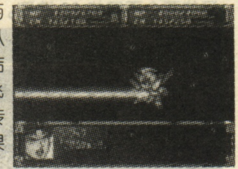
当《超级机器人大战 F 完结篇》还没有推出的时候，BANPRESTO 就有消息传出——会有新的《超级机器人大战》推出。其实这并不算是新的游戏，只是由《第二次超级机器人大战》、《第三次超级机器人大战》与及《超级机器人大战 EX》收录而成的珍藏集而已，但是这三集游戏将会重新制作，务求令大家在怀念之余亦有新鲜的感觉。




即便是《完结篇》也没有登场的试作型盖塔终于出现了！

●拥有八年历史的《超级机器人大战》系列。

在过去的八年内 BANPRESTO 共为玩家制作了 14 款《超级机器人大战》的游戏，如果说 GB 的第 1 次与 FC 的第 2 次故事性略显单薄，那么从第 3 次开始直到最近才发售的《完结篇》无论是画面还是剧情都有质的飞跃。另外，以《魔装机神》为代表的外传型作品也为这个游戏家族起到了因果补充的作用。



游戏名称	发售日	机种
超级机器人大战	1991 年 4 月 20 日	GB
第 2 次超级机器人大战	1991 年 12 月 29 日	FC
第 3 次超级机器人大战	1993 年 7 月 23 日	SFC
超级机器人大战 EX	1994 年 3 月 25 日	SFC
第 4 次超级机器人大战	1995 年 3 月 25 日	SFC
第 2 次超级机器人大战 G	1995 年 6 月 30 日	GB
第 4 次超级机器人大战 S	1996 年 1 月 26 日	PS
魔装机神	1996 年 3 月 22 日	SFC
新超级机器人大战	1996 年 12 月 27 日	PS
超级机器人大战 F	1997 年 9 月 25 日	SS
超级机器人大战 F 完结篇	1998 年 4 月 23 日	SS
超级机器人大战 F	1998 年 12 月 10 日	PS
超级机器人大战 F 完结篇	1999 年 4 月 15 日	PS
超级机器人大战 CB	1999 年夏预定	PS

第 2 次超级机器人大战

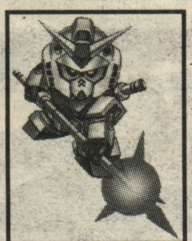
●记念故事序幕拉开的作品

▼从本作开始游戏便有的真正的剧情，下面 CB 版中阿姆罗还是年轻时候的样子。


原始版


CB 版

以纯粹 SLG 形式登场的《第 2 次》受到了广泛的好评，游戏中初次导入了机师与机体的概念，在故事性方面也为今后的同类游戏确立了 S·RPG 的基础，并且在当时原作人物机体出场数量略少的情况下制作了对今后有重大影响的原创机器人——魔装机神塞巴斯塔。



POINT—CHECK

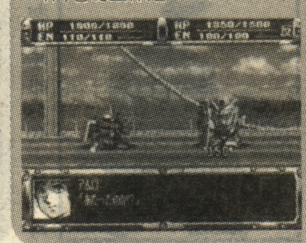
1 将壮大的故事网拉开序幕的作品！

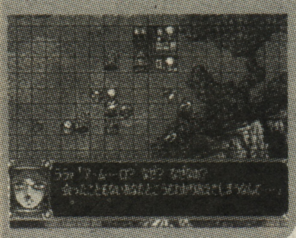
“在宇宙中遥远的地方，有着以地球为目标的强大敌人存在。”天才科学家比安博士从研究中证实了这一推论……《第 2 次》的故事便从此展开，游戏中初次登场的被称为 DC 的秘密组织与守护地球和平的超级机器人旗舰白色要塞之间的战斗构成了本次大战，其中 DC 军中出现的称为古兰森的迷之机体，它的正体是……？

2 此时，角色的育成便是游戏的基本

在不同作品中出现的机器人汇聚一堂，这便是机器人大战的魅力所在。游戏中阿姆罗、甲儿等著名角色可以由玩家亲手培育，并且游戏还忠实地体现了全作中的重要场面，这也为今后的作品确立了制作方向。

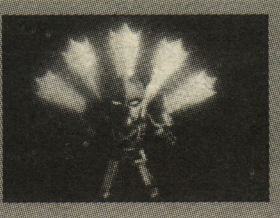
在《CB》中由于画面质量的提高可以令玩者看到、听到当时没有办法实现的场面。

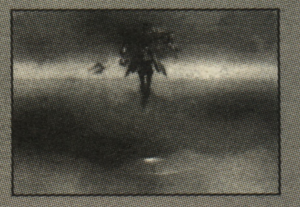




4 月 15 日发售的《完结篇》将收录 CB 的预告篇

虽然距《CB》的发售日还有一段时间，但在 4 月 15 日发售的 PS 版《完结篇》中将收录《CB》的预告片。在《CB》中追加了许多原创 CG 动画，这些动画可以在《完结篇》OPTION 的动画欣赏中看到。右边两幅图分别是 SD 版的战国魔神与水系魔装机神的原创 CG 动画。

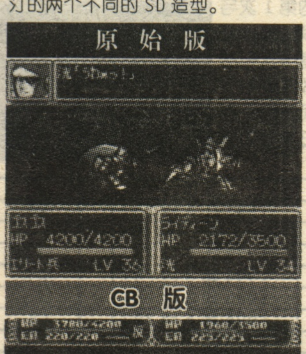




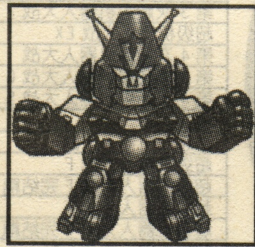
第3次超级机器人大战

●注重剧情与故事性的新作

▼下面是《第3次》中初次登场的雷汀的两个不同的SD造型。



初次以SFC为开发平台，使得《第3次》中登场的角色与机体有了大度的增加，剧情也会根据玩家的不同选择而变化，首次出现了机师乘换机体的设定，另外，变形合体的动画以及战斗画面在当时都有冲击性的美感。并且废除了前作的商店，也是初次能改造机体的作品。



▲超电磁合体V首次出现在机器人大战中。

POINT—CHECK

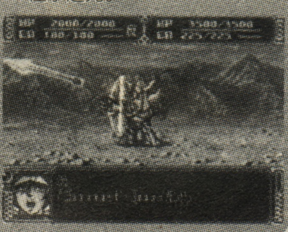
3 可以自由变化的剧情初次导入！

从本作开始系列便朝着多剧情多分支的方向发展，从故事构成上本作品以高达系列为中心，故事则发生在前作DC战争的半年后，以扎比家族为中心的新DC军以及初次踏入地球圈的外星人（外星人的到来证实了比安博士的预见）将作品的战争性激化为宇宙中不同种族间的战斗。



4 登场的原作人物、机体大幅度增加

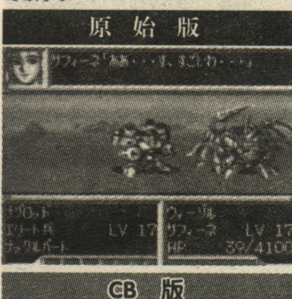
游戏中盖塔、万能侠、高达等人气角色依然被保留下来，另外随着剧情的深入泰坦3、超电磁V、雷汀也会逐步地加入到朗德·贝尔军中，在前作中首次出现的原创机器人（魔装机系）本次也有了新的机体，而驾驶这架机体的机师正是已故比安博士的女儿——琉妮·佐尔达克。



超级机器人大战EX

●在幻想世界中战斗的机器人们

▼发生在地底世界——拉·基亚斯的故事。



拉·基亚斯正是魔装机神塞巴斯塔的机师安藤正树的故乡，这部以正树、琉妮、白河愁为主人公的外传形作品受到了前所未有的好评，游戏中3个不同的剧本用ISS系统穿插起来，使游戏的完整性及故事性浑然一体，而登场的机体则多以魔装机系为主，它在一定程度上解释了这些神奇的机器出现在地上的原因。



初登场的圣战士登拜因

POINT—CHECK

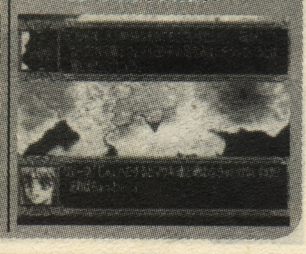
5 以拉·基亚斯为舞台的外传型作品

以安藤正树为首的魔装机系角色在本作品中占有了绝对的主导地位，另外本作品中还出现了一些新型的机器人，它们便是战国魔神小队以及圣战士AB系的各种机体，由于新型机体的出现使得游戏的世界观更为诡秘莫测，而整个故事也就是在以后的作品中经常提到了拉·基亚斯事件。



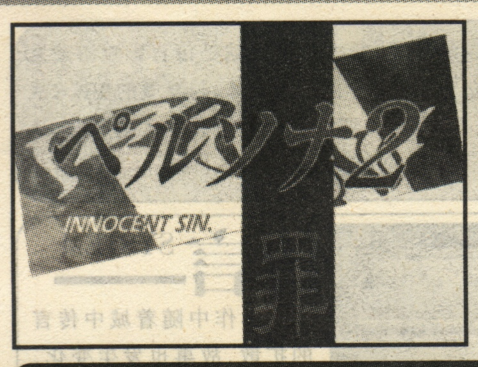
6 倍受注目的原创角色及故事

虽然游戏并不属于机器人大战正史，但是故事中所描述的世界观以及角色都是正史的补充，也就是说没有这部作品的存在也就没有完整的超级机器人大战，它与以后发售的《魔装机神》完完整整地构成了超级机器人大战的里故事，在正史这些原创角色的因果关系在此得到了圆满的澄清。



令人期待的《CB》

A：知道吗？《超级机器人大战CB》就快发售了，是全新制作的。
B：太突然了……！
C：这是真的吗？
A：自从SS版的《F》与《完结篇》发售后，大家一直在等待新的机器人大战，这次真的实现了愿望。
B：虽然是复刻版，但是画面却是全新制作的，说是新游戏一点都不为过。
C：集合了以前3个人气作品，完全可以当作新游戏来玩。
A：不仅仅系统与画面，就连语音也收录了，真是了不起。
B：大战史中原作的重要场面在CB中再现，有些甚至连《F》中都没有出现过。
C：在配音方面与原作相比几乎没有省略的地方。
B：有了精彩的配音，玩起来的感觉与以前不一样啊！
C：说起来，《CB》中精神指令的使用是否还与以前一样呢？还有……
A：总之，值得注意的地方还有很多，详细内容现在还不清楚啊！
B：那就等着下回的报告吧！



女神异闻录 2 ~罪~

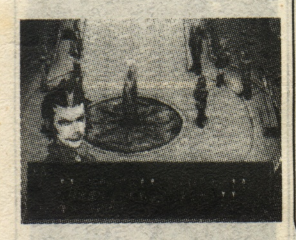
NEW PS 责编/E·T

- 厂商:ATLUS
- 类型:RPG
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:1999 年夏预定

"女神异闻录"的最新作在 PS 上发售

"真·女神转生"系列中做为 RPG 于 1996 年发售了"女神异闻录"。现在它的续篇"女神异闻录 2 罪"出现了。

本作的主题是"传言"。出自于社会中人们的共同意识，由于对时势的不安和问题的表面化而发生了"传言"的"都市传说"。这是个问自己"真正的理想是什么"的故事。



STORY

1999 年，舞台是珠间留市。主人公的七姐妹学园(通称为赛普斯)是个有许多好男孩的男女同校的高中。从某时起，在学校的学生中发生了不明原因的怪病。在此之前，城中就传播着奇怪的传言。"赛普斯的校章是咒之校章，放入身上容貌就会被毁"。然后传言相继变成了现实。可以召唤称为"召唤士"的另一人格的主人公，与同伴一起，一边对抗各自宿命、一边追查着城上发生的事件。传言与事件的关系渐渐清楚了。传言是什么？召唤士又是什么？掌握主人公等生命的是什么？在静止的时间内行动，一切从学校开始……。

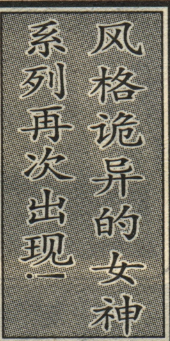






周防达哉

主人公。七姐妹高中的 18 岁青年。不但个高是个美男子，其沉稳独来独往的性格，无论男孩还是女孩都很喜欢。心中的理想不容易告诉他人，但看到陷入困境的人就一定会给予帮助。



风格诡异的女神系列再次出现!









游戏系统得到了充分的进化!

更加进化了的游戏系统

"女神异闻录2 罪"最大的特征就是传言影响游戏发展的"传言系统"。对于前作的恶魔合体、与恶魔的交谈&战斗等系统也进行了加工、要注意一些进化很大的部分。还要注意变为斜下视角的3D迷宫。



天野舞耶

23岁的高中生杂志的情报记者。活泼开朗、健康的美女。总是若无其事的样子,却人缘很好,周围时常聚有一群人。不论事物的善恶,更加同情弱者。这也是舞耶受人喜爱的原因。

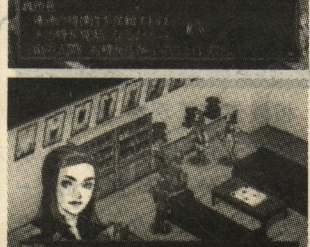
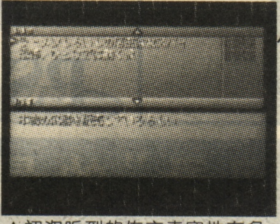
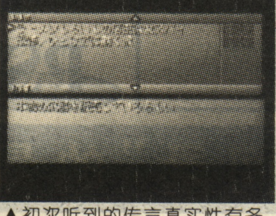
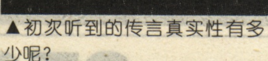
三科荣吉

春日山高中(通称卡斯校)的二年级学生。称自己为"米杰尔",是乐队中声乐的自恋癖。十分自负,虽然不总说自己是天才,但其意思别人完全可以感受到,一旦受人赞扬就飘飘然了。

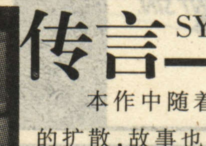
传言SYSTEM

本作中随着城中传言的扩散,故事也发生变化,而且地图形状和物品性质也变化。

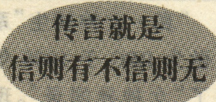
▼游戏中要注意各种人物提供的有关情报。

▲初次听到的传言真实性有多少呢?



传言就是信则有不信则无



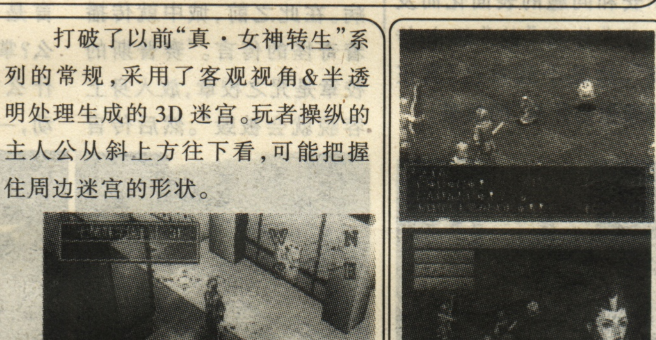
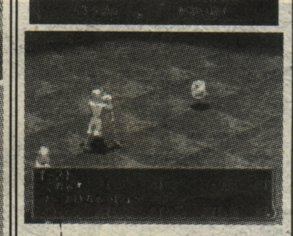

3D迷宫

打破了以前"真·女神转生"系列的常规,采用了客观视角&半透明处理生成的3D迷宫。玩者操纵的主人公从斜上方往下看,可能把握住周边迷宫的形状。

游戏中3D迷宫增加了正面向上的或向下的视角,这种视点的变化在迷宫中是可以根据需要变更的。



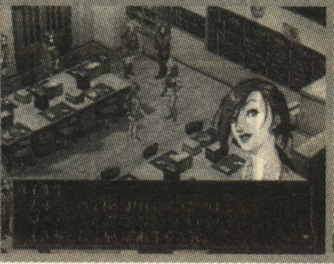

当以斜向视点为主时我们可通过PS半透明机能看到墙壁另一侧的景物。

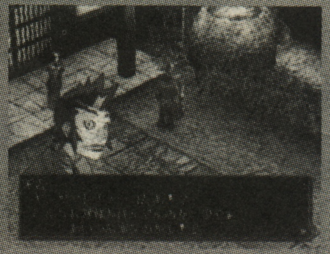



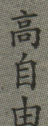
与恶魔接触使之成为同伴

JOKER是什么

JOKER是可以实现理想的传说中的谜之人物,因称为"JOKER样"的仪式可呼出。无意间进行了这个仪式的主人公等受到了JOKER的攻击……

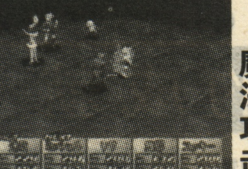


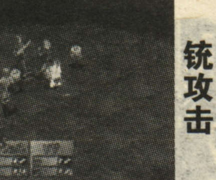




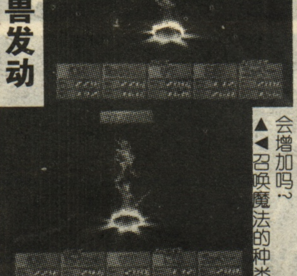
高自由度的战斗SYSTEM

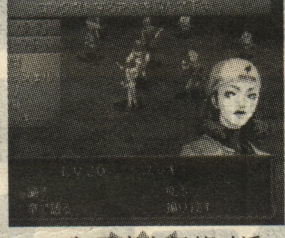
继承并加工前作的系统，做为武器和魔法的辅助攻击，还有数种召唤兽的合体魔法攻击。

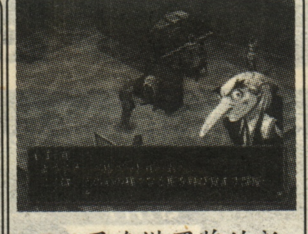

剑攻击


铳攻击


魔法攻击


召唤兽发动


▲◀魔法依然以属性的种类区分


▲◀召唤魔法的种类会增加吗？



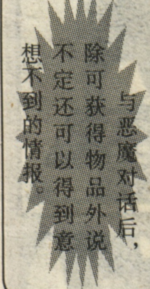
LISA SILVERMAN 丽莎·希尔巴曼

七姐妹学校的17岁二年级学生，达哉的后辈。双亲入了日本国籍，虽然看上去是美国人，却可说一口流利的日语。绝对信赖朋友，一旦相信就绝不怀疑。非常喜爱动植物，也有温柔的一面。

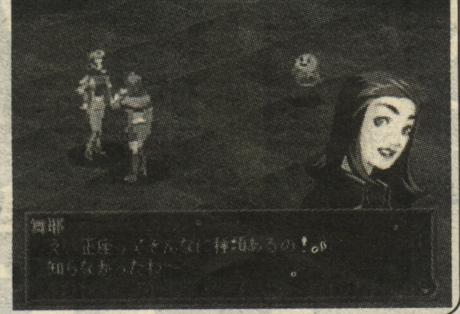
可以3人同时与恶魔进行对话的新会话SYSTEM

不与遇到的恶魔交谈，成功交涉后可得到卡片（本作为塔罗牌），这是前作同样。交涉中最多可同时加入3人。

与恶魔之间的对话并非是增加仲魔那么简单，很可能会影响到剧情的发展。



与恶魔对话后，除可获得物品外说不定还可以得到意想不到的情报。



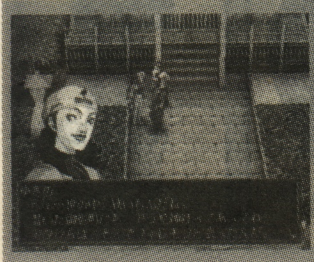
可以召唤塔罗牌的新战斗SYSTEM

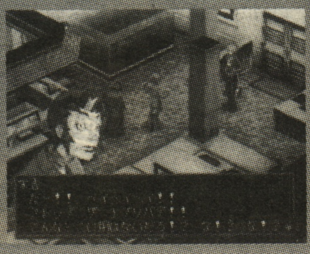
前作中让特殊卡召唤出的两个恶魔合体可进行召唤兽合体。本作中根据塔罗卡的组合和张数可召唤出不同的恶魔。由于“异闻录”的召唤系统有别于以前的女神系列，因此它那独树一帜的合体方法会给玩者带来另一种感受。

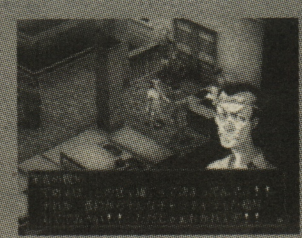


YUKINO MAYUZUMI 黛 行野

具有活力的20岁摄影系专业学生。现在在路上进行拍照，对于自己是否有摄影的才能感到迷惘和不安。十分向往圣埃尔米学园的冴老师。是在前作“女神异闻录”中也出场过的人物。









主人公的命运是……？



DanceDance ~ Revolution ~



PS NEW

责编/E·T

厂商:KONAMI
类型:ACT
媒体:CD-ROM
发售日:1999 年春预定

在自家中体会 Dance 的成就

"Dance Dance Revolevtion"不久就要移植到 Play Station 上了,跟着音乐按照千个箭头标志,踏着节拍过关。如果步调错了的话,Dance 槽就会减少,变为 0 时就 Game over 了。感觉舞蹈的音乐踏出舞步激烈的舞蹈比赛吧。



随着优美的音乐翩翩起舞吧!

◀▼游戏的按键方式比较独特,两人对战时的乐趣是最大的。



"Dance Dance Revolevtion"操纵器同时发售

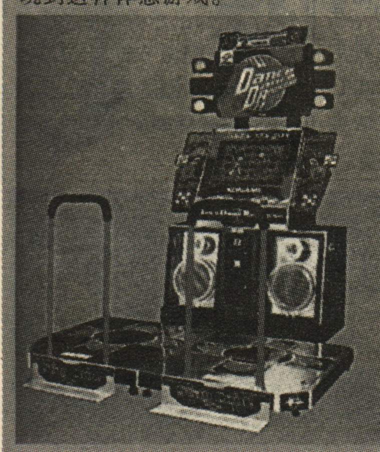
1999 年春发售预定　价格未定

正如大家所希望的,专用操纵器也同时发售。虽然普通手柄也可玩,但还是这个好。

下图是刚刚出现在日本各大游戏中心的体感街机版,它所采用的控制器正是这种脚踏板,玩者也可在台上随着音乐的节拍以及箭头的指向来不断地作出各种优美的动作,不知国内的游戏厅里何时才能玩到这种体感游戏。







Start 和 Select 键

在菜单画面上选择模式或在难度选择画面决定难度,常常使用的键。

○、×键

成为 Playstation 版后追加的键。用于 Option 项目选择或 Cancel。

脚踏板

专用操纵器的特点就是这个脚踏板了。这里的箭头与画面上箭头方向相对应的。





操作人物以及多彩的模式介绍！！

最近街机游戏被移植时，常常加入新的模式。本游戏的追加模式有调整模式和编辑模式。本页中介绍关于各模式的情报！！此外，正如右侧介绍的，玩者操纵的人物与街机版同样。连街机版中的隐藏人物了也会出现。

LET' S DANCE

个性丰富的角色汇聚一堂



▶游戏中的人物没有姓名，所有人都以"通称×××"表示。



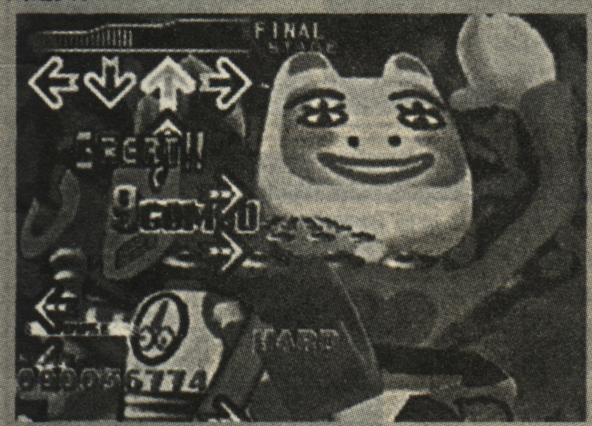
通称时髦头巾



通称 CONSENT1 号

街机模式

忠实再现了街机版的模式。如在画面上部的 Step Zone 中不能正确按箭头的话就失败了。但正确理解了 Step Zone 的同时按错了键，或是没指示时按了键，是不会失败的。失败后 Dance 槽会减少，曲终时伤用 Dance 槽则过关。



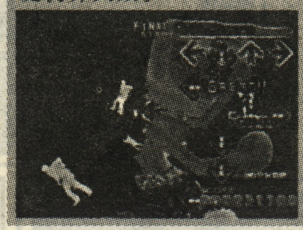
▲在游戏画面中除了有操作方向的指示外还有难度级别的表示，另外高质量的完成规定的项目会得到 GREAT 或 PERFECT。



▲▶游戏中如能以高超的手法连续不断地准确完成动作，画面上便会出现 COMBO 的数目显示，数字越高所得的分数也就越多。

调整模式

基本上与街机模式同样。做正确理解的同时按错键，或是无指示时按了键仍算失败。



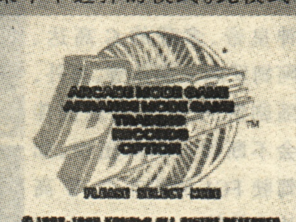
训练模式

可在游戏收录的曲子中自由进行训练的模式。对于别的模式下不适当的曲子，可训练后再进行挑战。



编辑模式

满足一定条件后可在菜单中选择的模式。此模式中，可登寻自己想出的特殊舞步。先合着选出的曲子，在舞步的同时进行登录。登录后，可在自己的舞步被 Step Zone 表示出的状态下来玩游戏。



可以选择难度

在菜单画面中选择模式后，在选择曲子前决定难度。选择与自己实务相符的难度进行舞蹈。目的当然是以"HARD"过关全部曲子。

EASY：选择 1 个曲子就一定可以玩过最后了。失败多少回都没事，适合初玩者练习。

NORMAL：标准模式。可先用"NORMAL"过关全部曲子。

HARD：与"NoRMal"不同，需要 high level step 的模式。适合：NORMAL"过关的高等玩者。



超级机器人大战 F 完结篇

PS NEW

责编/E·T

厂商:BANPRESTO
类型:SLG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年4月15日

让我们为地球的和平而战吧!

自从《第2次超级机器人大战》发售到现在已经有7、8个年头了,游戏的故事也迎来了FINAL OPRETION,可以说到本次的《完结篇》为止。游戏在剧情方面已经告一段落,虽然还有一些著名机器人动画篇的人物及机体没有被收录到这个正史中,但地球人与外星人之间的战争已经算是结束了。

4月15日,也就是PS版《完结篇》的发售日,当我们现定这个游戏后真不知何时才能玩到新的机器人大战。好啦!下面就将《完结篇》中的一些事情向大家说明一下。

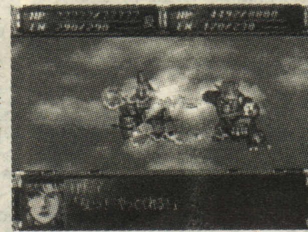






1. 前作资料的继承

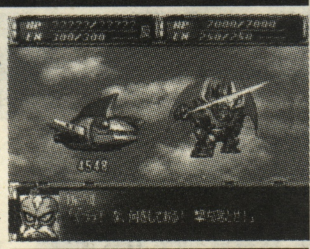
在前篇中玩者培育每个角色,其能力会随记录延续到《完结篇》中,另外前篇的总回合数,资金等项目也会保留到完结篇,这里重要的一点是总回合数,虽然它不会影响到结局,但都会影响到某些隐藏同伴的加入。





2. 机师与机体大幅度 Power up!

前篇中没有出现的高能力机体,会在《完结篇》中一一登场,如甲儿的魔神皇帝、多蒙的G高达、阿姆罗的ν高达等,另外,随剧情的发展,新的同伴会不断加入到队伍中,如驾驶FG1的西布克,W高达成员等。

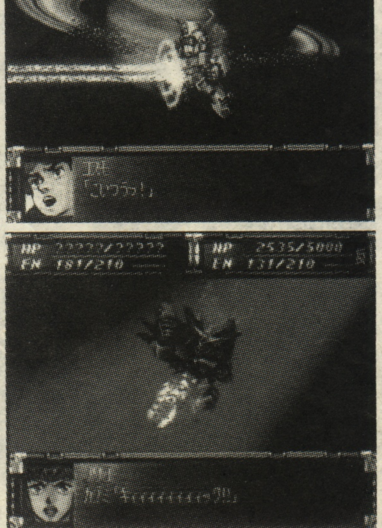




全体机器人能力全面提升

3. 本作中的最强机器人出现

在前篇中最后的预告中大家已经看到巨神伊汀与钢巴斯塔的身影,到《完结篇》中这两个游戏中最强的作战单位会在游戏的中后期入队。特别是伊汀!它武器中的两个MAD兵器的杀伤力已经达到了极限数值9999,而钢巴斯塔更是接近战中的达人,驾驶员高屋典子拥有梦一样的精神指令——奇迹!



完结篇中登场的超级机器人

在《完结篇》中玩家们会看到许多强大的机器人，它们有的是前篇中的后继机种，有的是新加入的机种，还有一些原创机器人（主角系与魔装机系）。

充分利用这些机器人，再以好的战略布置会使你在战斗中享受到许多乐趣。

原创机器人



水神卡迪斯
魔装机神中的1个，电水系高位精灵"加特"守护，它会随外界环境而改变适应能力。



大地神扎姆吉特
魔装机神中的1个，守护神为大地系高位精灵"扎姆休"，防御力高且具有自己再生能力。

炎神古伦威尔
与魔神对抗的兰古兰王国开发的16个魔装机种中的1个，守护神为炎系高位数是"古兰巴"。

古伦加斯特
美国政府秘密开发的巨人机器人，可变形为人、战车及战斗机，是SUPER系主角的最终机。

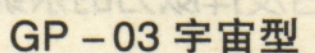




F91
装备着高出力光线兵器威斯巴，机动性十分高，是前线的主力机器种，驾驶员是西布克。



巴尔西昂
由天才的科学家比安博士参照外星技术特造的具有超高性能的机器人，游戏中以敌人的身份登场，具有压倒性的攻击力。

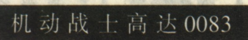


GP－03宇宙型
MS与MA合体后便成为了GP－03宇宙型，HP高但机动差，搭载了MAP兵器，驾驶员是科

ν高达
背中装备有念动浮游兵器。由NEW TYP机师专用座机，驾驶员是阿姆罗。

LET'S FIGHT FINAL OPRETION

真・盖塔
盖塔变异后产生的幻之机体，攻击力比原业高出几倍，驾驶员是流龙马、神人与车开庆。



机动战士高达0083

GP－02A
装备了曾被一度禁止使用的核兵器，其MAP兵器原子爆弹的破坏力惊人，驾驶员是卡多。





伊汀
以谜之能伊迪为动的超强力机体，MAP兵器攻击范围无限远，驾驶员是科斯莫，卡西娅与基杰。

钢巴斯塔
拥有99.98%光速的SUPER系机器人，机师是两个天才的少女高屋典子与天野霞。

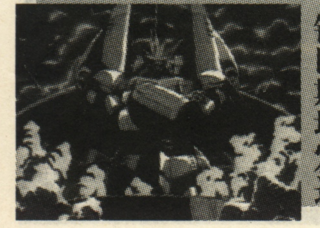
大追力的MOVIE DEMO

当游戏中有变形与合体原件发生时会插入一段精彩的MOVIE，这些动画几乎都是原作品中的片段，一些重要的历史原件都被收录在游戏中。



甲儿的魔神皇帝出现

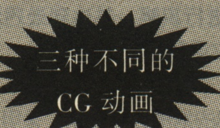
真・盖塔合体变形MOVIE



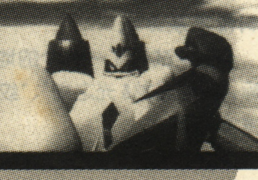
钢巴斯塔发进

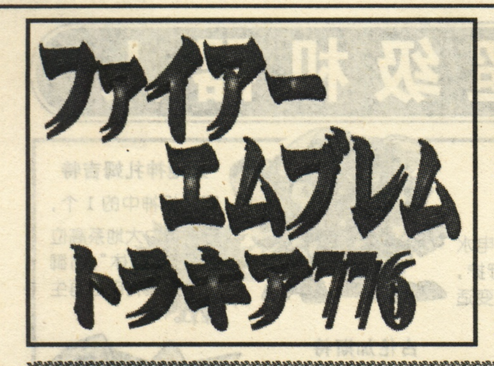


泰坦3完全变形



三种不同的CG动画





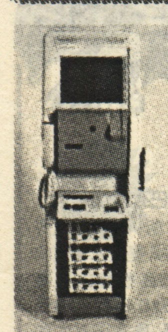
火炎之纹章——多拉基亚 776

NEW NP

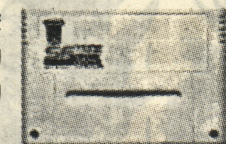
责编/E·T

- 厂商:任天堂
- 类型:S·RPG
- 媒体:卡带(容量未定)
- 发售日:1999 年内预定

SFC 版《火炎之纹章》最新作即将登场!



惊天消息!!久违的 SLG 超大作《火炎之纹章》又有续篇了,出人意料的是对应机种竟然依旧是被认为已经淘汰的 SFC,不过本次所应用的卡带被称为 NINTENDO POWER(简称 NP),它是一种可录型卡带,玩家要先购置一盘与 SFC 卡带相同的空白 NP,然后到指定的录制机前拷贝所需的软件。



Story


エグドラル大陸において、十二聖戦士が伝説となったころ
大陸全土に及ぶ大乱が勃発した
イザークに端を発したこの戦乱は、
ヴェルダンやアグストリアへと飛び火し
やがて世代を超えた壮絶な戦へと発展した

「聖戦の系譜」より

在エグドラル大陆,十二圣战士成为传说时波及整个大陆的大战爆发了。由イザーク爆发的这场骚乱,战斗飞行了ヴェルダン和アグストリア,不久跨越世代的壮烈战斗展开了。

自"圣战之系谱"

故事发生在前作《圣战之系谱》之后的不久……

セリス和**オイフエ**等家臣一同藏身于**イザーク**的小村**ティルナノグ**的时候,在沙漠中失去双亲的**リーフ**身又发生了新的悲剧,祖父**カルフ**王死了,**レンスター**城失陷。这全是王**トラバント**造成的。

在**レンスター**城陷落之际,**リーフ**被**フィン**抱着与**ラケシス**和**ナンナ**一同脱出。之后到了**アルスター**城,自由城市**フレスト**、**ターラ**以及开拓村**フィアナ**。在那里见到了许多人,经历了支援和友情,**リーフ**一点点长大成人了。13 年的岁月逝过,**リーフ**的"圣战"现在开始了。

游戏从历 776 年 2 月,**リーフ**15 岁,在**トラキア**半岛东部海边的开拓村**フィアナ**开始。

System

剧情发展方式

错误试行了一个个的地图进行攻略,并达到最后最大的目标,与"黑暗龙&光之剑"、"纹章之谜"是同一类型。

可变剧情

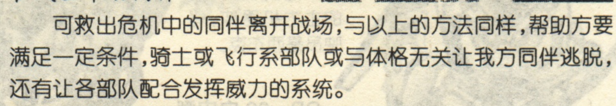
随着玩者的进行方式,出现的地图数可变化,采用了可变的剧情,有时还会出现一直没见过的地图。

捉住敌人、释放

不同部队可捕捉敌人或释放,在体格状况等一定条件下过关的话,可捉住敌人做为俘虏。此时可取走敌人的全部武器,或用别的指令释放。

在战士帮助同伴

可救出危机中的同伴离开战场,与以上的方法同样,帮助方要满足一定条件,骑士或飞行系部队或与体格无关让我方同伴逃脱,还有让各部队配合发挥威力的系统。



新部队"军师"

与前作的"指挥官 LEVEL"相当的部队,这回的"军师"可让地图上全部我方提升回避率和命中率。

武器

武器种类大幅增加,还有新的敌军专用武器,但却是非卖品。





◀游戏画面的风格依然继承了前作《圣战之系谱》。

Character



リーフ

本故事的主人公,双亲及祖父被杀害,被赶出故国的**レンスター**王国的王子。由父亲处继承了枪骑士**ノヴァ**之血,从母亲继承了圣战士**バルド**之血,具有坚强的意志,敢向不幸的命运挑战。

フィン



侍奉**レンスター**王家的忠臣,发誓效忠于**リーフ**亡父**キュアン**王子的他,守卫着托付与他的**リーフ**,为**レンスター**王国的复兴而不断战斗,**ランスナイト**的名声,至今仍轰动大陆。

ナンナ



ノディオン王国公主**ラケシス**的女儿,为了隐藏身份装成**フィン**的女儿,但源自母亲的容貌和作风不久就放出王族气质,受到众人的注目,巧妙运用剑与杖战斗。



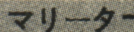
エーウェル

フィアナ村的女领主、义勇者的指挥者、沉着冷静而且是一流的剑士。3年前救下了受帝国军攻击的リーフ等人，并藏在フィアナ，了解リーフ的身份后便决定帮助他们，是最有力的同伴。



ハルヴァン

フィアナ义勇军中的一人，战士，性格沉着冷静，可以信赖的男子。エーヴェル的得力助手，オーシン的好友，双亲被帝国军杀害，与开朗的妹妹两个人住在フィアナ村。



マリータ

エーヴェル的养女，幼时丧失双亲，在奴隶商人处时得到エーヴェル的帮助。好胜的性格，一心想成为象エーヴェル一样强的战士，为此日夜练剑。



ロナン

イス村的猎师，弓战士，不习惯战斗，但弓的技术很好，正义感强，对于攻击掠夺イス村的海盗十分愤怒。





ダグダ

本是扎根于紫龙山强盗团的头目，见到エーヴェル后改变，现在与部下开垦山地，辛勤劳动，ファイナ村受帝国军攻击时，了解了リーフ的身事，也加入了反抗帝国军的行列。



ラーラ

マンスター的舞娘，并且是"马戏团"的成员，在马戏团中是少数在城门和牢狱中活跃的人。在作中她的职业难道说是舞娘＋盗贼吗？如果真是那样，确是个不可多得的"人才"。



オーシン

フィアナ义勇军中一人，斧战士，单纯爱喧哗，性格开朗，受到他人的喜爱。与性格相同的父亲一同住在フィアナ村。



サフィ

トラキア地区西方的自由都市ターラ的修女。因为ターラ在帝国军的包围之下，为寻求支援步行去トラキア地区。具有献身精神，但内心却很坚强。





タニア

ダグダ的女儿，猎人，在一群缺少教养的人中长大，没有口德，性格像个好胜的男孩子。常与义勇军的オーシン孩子般争吵，但她的本意却是……



マーティ

ダグダ的部下，原紫龙山强盗，稍有些懒惰，但力量强大，不懂得憎恨是与生具来的天性。他这种人也是本系列中比较经典的人物之一。

《火炎之纹章——多拉基亚776》人物系图

全体像：体验产生“历史”的“时代”的 RPG

“历史”，正如此前曾再三介绍过的，这是本作最重要的词语了，玩者要操纵名为 Gustav 的男子，有时变成冒险者，有时是商人，有时是 Gustav 自己，从各个不同的立场来体验人物所处的“时代”，注重“史实”的绝对性与凝重性。如同写历史小说，已经确定下来的“史实”是不可改变的，当然这并非是说本作的自由度低，决定下来的只是历史的大致框架，在确定好的框架中，再按希望的那样制作故事的细节，本作就是这种 RPG。



真正“成长”的人物

RPG“成长”的情况，常常让人浮想起众多人物升级和提升能力值的情景。在时间跨度非常长的本作中，人物的情节是物理成长的，也就是说年龄增长，随着年龄的增长，游戏中的画面也变化。



关于中心人物的 Gustav，旁边是他在各个时期的肖像图。服装和面容在不断变化，而且立场也不断改变，7 岁时的脸是左页图中的部分，这幅画被设定为 Marie 诞生时的宫廷画。

战记

◀左图是 Gustav12 世在进攻オート侯国时的历史瞬间。

群像剧



◀极细密地描写了此历史时期的各个重要人物。



小说的



◀主人公不在时，其他角色之间的对话，让人有种在看历史小说的感觉。

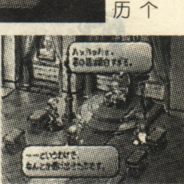
复数视点



◀以不同的视点来看历史，可让我们了解到整个游戏最为深奥的部分。

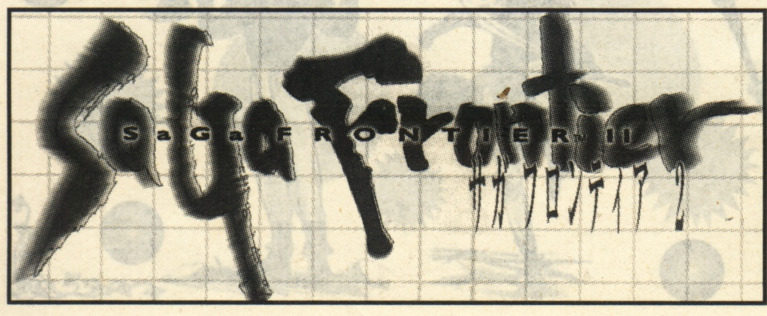
权术阴谋引起的宫廷剧展开了

尽管与过去的“沙加”系列有相同的地方，但本作却不再是个赏善惩恶的故事，只是“客观描写史实”加“正义 VS 邪恶”的单纯模式，却排除了上述的情况。这种倾向在群雄剧、宫廷剧色彩浓重的 Gustav 剧情中就更加明显了。信长和成吉思汗式的历史英雄却未必是个善人，而本作的英雄们也不是“正义之人”。如 Gustav，有时就靠使用卑鄙的手法来一步升天，“沙加 2”赤裸裸地描写了历史阴暗的部分。





发售前 Gustav 家族以及决定其命运的事件



在爱憎交织的宫庭内，发生了许多人们意想不到的事情，游戏的主角正是在这种历史背景下而踏上了他命运的旅程。

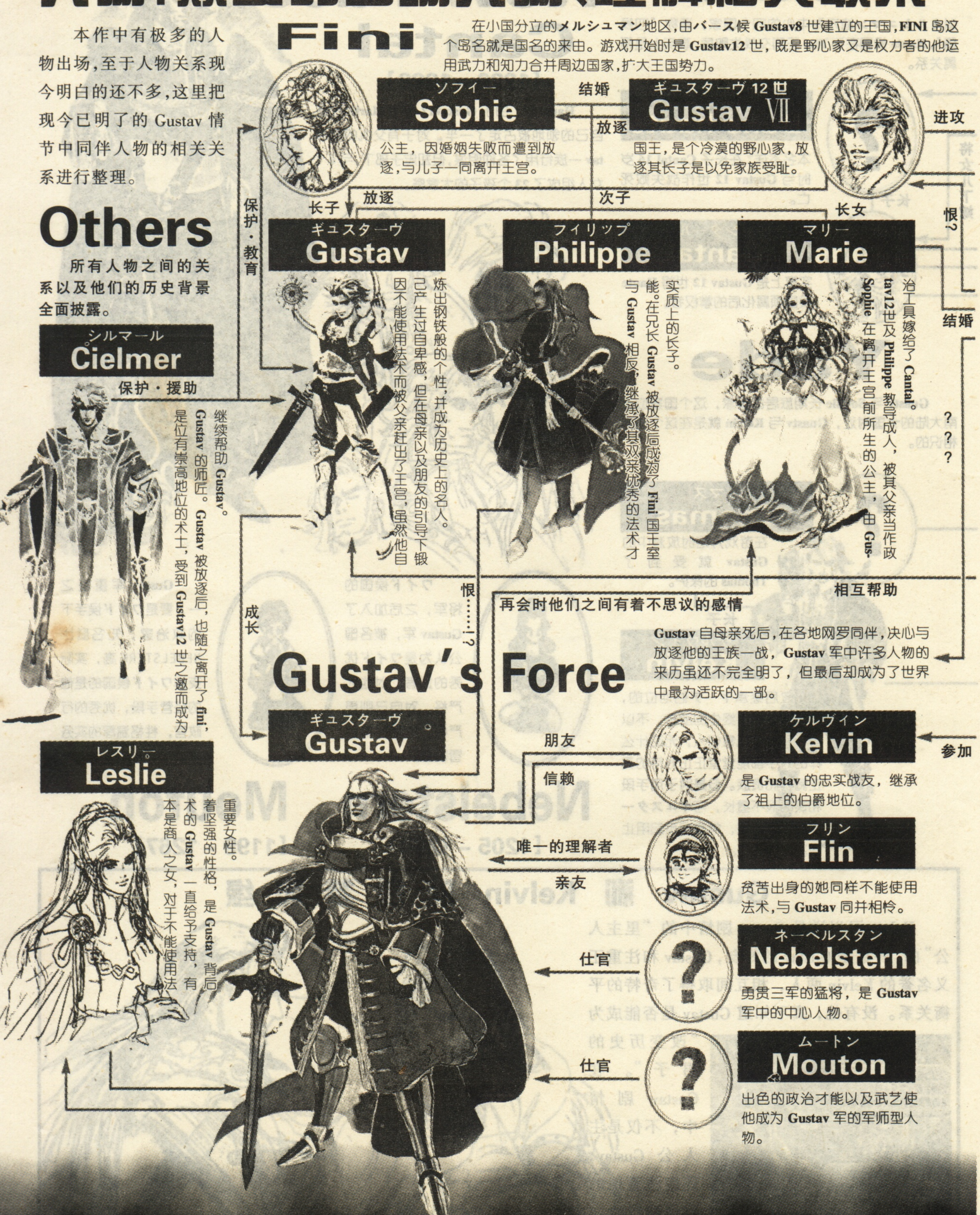
SAGA FRONTIER 2

- SQUARE ■RPG
- 1999 年 4 月 1 日
- CD－ROM
- PDA 对应

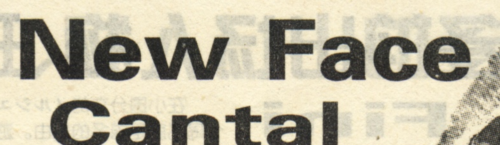


人物：众多的出场人物、理解相关联系

本作中有极多的人物出场，至于人物关系现今明白的还不多，这里把现今已明了的 Gustav 情节中同伴人物的相关关系进行整理。



Haute

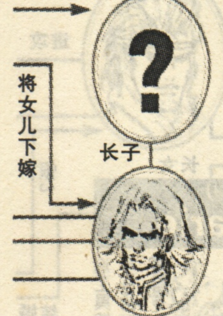


New Face

Cantal

[1229－1288]

以ミルシュマン地方为中心的四个国家，通称“四候国”，Haute 候国在与 Fini 王国交战失败后，事实上是领属关系。



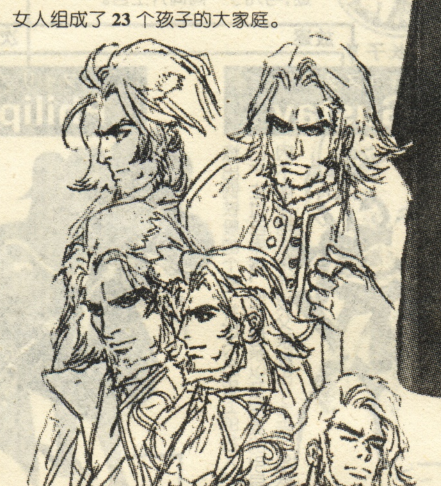
オート候 Duke haute

本名不详，在长子 Cantal 16 岁时与 Gustav 12 世作战失败死亡。

カンタール Cantal

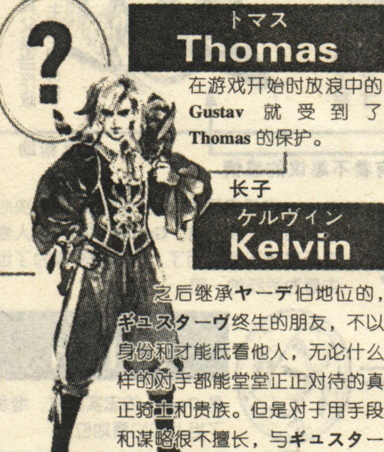
实事上是 Gustav 12 世将 Haute 候国领属化后的掌权者。

Haute 候，由于 Gustav12 世与 Marie 结婚，自己的领地被占走了一半，对于有父仇的 Gustav 一族行用了各种阴谋，但却忠于部下，与 6 个女人组成了 23 个孩子的大家庭。



Yade

Guastv 与 Sophie 长期旅居的国家，这个国家位于南大陆的ナ国附近，Guastv 与 Kelvin 就是在这个地方相识的。



トマス Thomas

在游戏开始时放浪中的 Gustav 就受到了 Thomas 的保护。

ケルヴィン Kelvin

之后继承ヤーデ伯地位的，ギュスターヴ终生的朋友，不以身份和才能低看他人，无论什么样的对手都能堂堂正正对待的真正骑士和贵族。但是对于用手段和谋略很不擅长，与ギュスターヴ属相反类型，常常担负起阻止他发狂的任务。



ワイド候国的将军，之后加入了 Gustav 军，被各国公认为是ワイド优秀的武者，对他人严格，对自己则更严格，年轻时曾是冒险者。

Nebelstern

[1205－1264]

Gustav 军重臣之一，要是ワイド候手下的政治家，知名度比 NEBELSTERN 高，实际支撑ワイド候国的是他的经营手段，优秀的行政官，性格温厚的实务家。

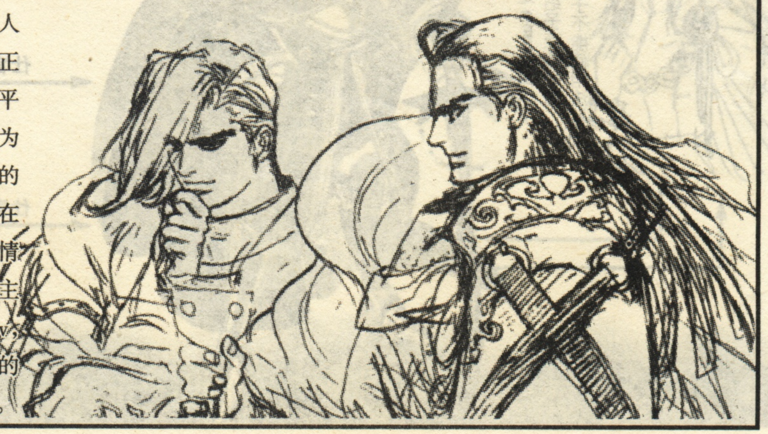
Mouton

[1199－1267]

Gustav 和 Kelvin 的奇特因缘

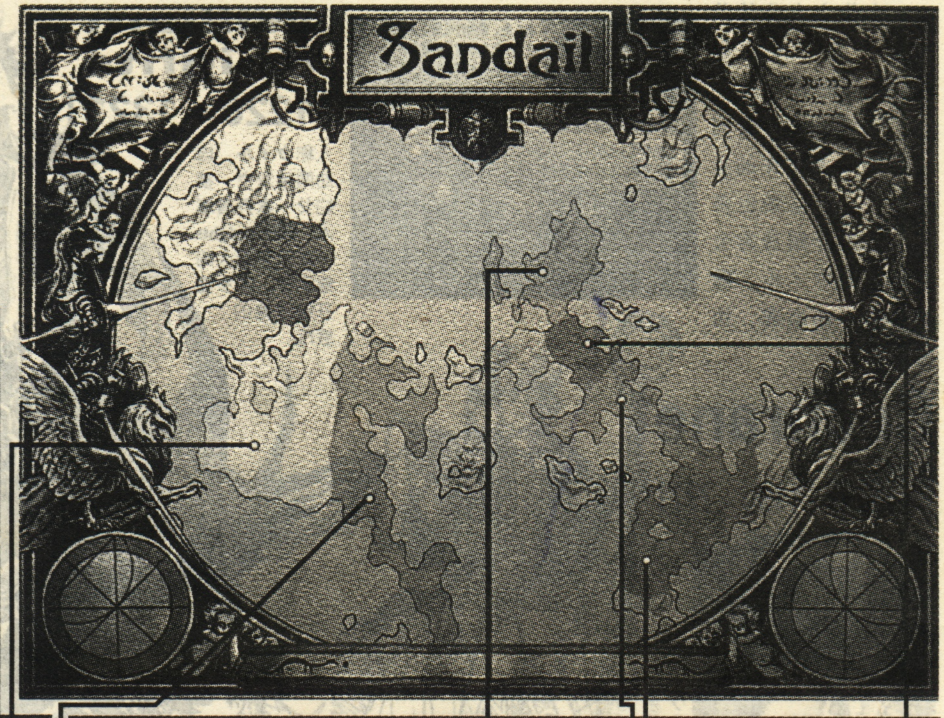
Kelvin 可以说是 Gustav 剧情中的“里主人公”的，并且是 Gustav 的好友，Gustav 和注重正义名誉的 Kelvin 两人，相互间取得了奇特的平衡关系。没有他，真不知道 Gustav 是否能成为“改变历史的男子”。在 Gustav 剧情中，不仅是主人公 Gustav，还应注意他的言语和行动。





地势：Gustav 出生的地方——Sandail 世界

地名和国名频繁出现的本作，整个世界的形状还不清楚。但是故事舞台“SANDAIL”世界的地形和气候已经清楚了，所以介绍给大家。要记住众多的情报是很困难的，但理解后会对故事有更深刻的理解。



北大陆

除了未开发地之外，什么还都不清楚的谜之大陆。基本是无人住的场所，也有 Gustav 等人与异民族居住的可能……

南大陆

沙漠与草原宽广的干燥地带，地形并不复杂，河川与草原都很大，因此人们的性格豪爽，南端是无人居住的寒冷地带。

大沙漠

是占据南大陆大部分土地的荒凉地带，详细情况不明。

与ナの国及周边诸国

ナの国是以ツーク平原为中心形成的南大陆大国，其影响波及周边各国，首都是位于インネル河边的大都市グリューゲル。ネーベルスタン和ムートン的ワイド侯国也包含在“周边诸国”中。



◀各侯国之间存在着许多不为人知的事情。

东大陆

雨量大、森林多的地区，地形比南大陆复杂，与南大陆同样，南端为寒冷地带，但却有人居住，南大陆与东大陆相隔虽远，但人们来往频繁，也可发生跨大陆战争的可能。



メルシュマン地区

东大陆最北地区的名字，分立为众多小国，中心4国ニノール、シュッド、バース、オート被称为“四侯国”。バース侯国，在ギGustav8 世得到 Fini 岛而变为了 Fini 王国，现在是メルシュマン地区最强的王国，Fini 的首都是モート河南岸的テルム，由此发展成了一个大城。

オード侯国与ノール侯国在战争中被 Gustav12 世击败。至于シマッド现今还什么情报也没有。

ロードレスラン

称为アナス河流域，因为没有战略价值低的领土，所以被如此称呼，据说埋有众多クヴエル的ハン废墟，还有ディガ一等人的据点ヴェステイア村也在这个区域。

グラン・タイユ

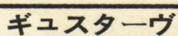
谜一般的地域，从位置上看可能会有人居住。

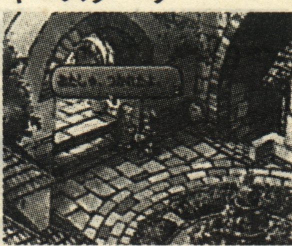
ヴァイスランド

东大陆南端的寒冷地带，以现在的情报来看只知道是术的发详地。

各主人公移动地区的不同

本作中每个主人公“移动场所”都有很大变化。例如，王族指挥官野心家 Gustav，几乎是不去无人区和战略价值低的地区，而像ウィル的冒险者，为了找宝物则要挑战无人的奇异地区。因此，所有主人公都玩过后，才可以知道世界的全貌了，只结束一个主人公，是不能知道 Sandail 世界整体的。





ウィル



傍流：Gustav 时代交织的数个情节

本作主人公的共同点是有“生在与 Gustav 同时代”这一点，“从不同角度看同一时代”，是本作的主题之一，其立场也多异。这里介绍身为宝物猎人的ウィル，随着新的不断出现，历史也朝着……



William Knights [1220－1321]

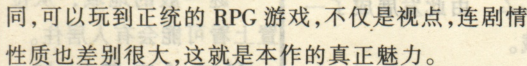
人称**ウィル**，自幼两亲双亡，被伯父一家养育成人。身为 **Knights** 一家宝物猎人的继承者，**15** 岁便开始了他的旅行。

Cochrane Nina [1190－???]





ウィル人的叔母，在**ウィル**双亲死后便担负起抚养他的任务。



传统 RPG 的剧情



寻找同伴，在世界各地的遗迹和迷宫探索宝物……ウィル的剧情与 Gustav 的剧情完全不同，可以玩到正统的 RPG 游戏，不仅是视点，连剧情性质也差别很大，这就是本作的真正魅力。

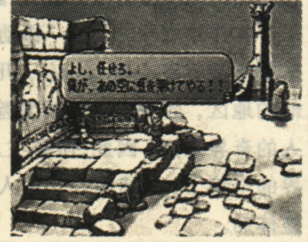
主人公们的故事开始了……

首先请看下面的 4 张图片，这里刊登的既不是 Gustav 篇，也不是ウィル篇，而是从第 3、4 剧情拍摄的场景。这些剧情的细节还是个谜，但从图上的台词可以推测出故事的方向性和主人公的立场，不久就可以在游戏中看到这些场面了，请大家耐心等待吧。



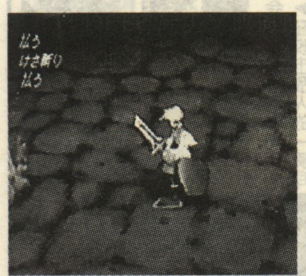






决斗:按意图编出技与术的“デュエル”

先用了“浪漫传说”系统中都没有的新系统，这是本作最大的特点之一，这就是“デュエル”特殊战斗，所谓デュエル是“一骑打”的意思，按其名字的意思应是进行一对一的战斗。这里的指令体系与组队战斗是完全不同,可以进行更真实的战斗，在デュエル中可按意图进行技与术的修行，下面进行具体说明。



▲在通常战斗中指令会出现在画面左上角，由此你也许会想到某种格斗游戏。

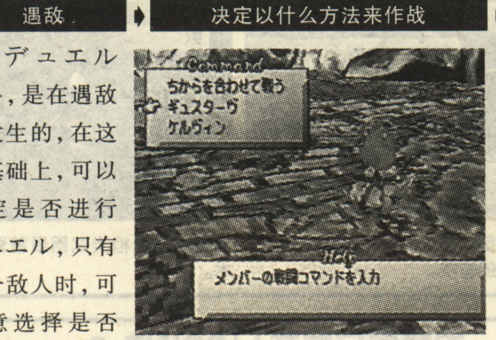


▲当敌人中招后，便会出现不同于普通时的表情。

STEP 1:选择是否进入デュエル

遇敌 ▶ 决定以什么方法来作战 ▶ 使用特技进行正面战

デュエル战斗，是在遇敌时发生的，在这个基础上，可以决定是否进行デュエル，只有一个敌人时，可任意选择是否进行デュエル，选择“ちからをあわせて戦う”变为普通的队伍战斗，选择一个代表人则进入デュエル部分。

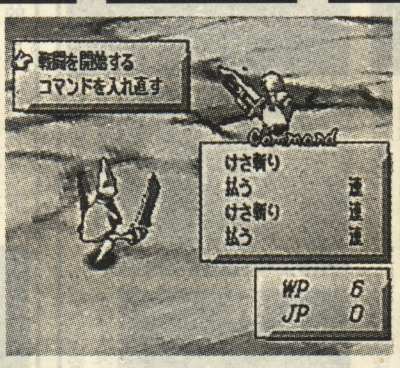




STEP 2 デュエル的进行

输入指令(4回) ▶ 实行 ▶ (技・术发动) ▶ 胜利 ▶ (技・术修得)

在デュエル中一回合输入4个指令，指令在回合最初连续输入，除各指令之外还有“组合”的可能，发动完美的组合的话，能编出与内容相应的新技，应注意的是通常战斗与指令体系完成不同这一点。デュエル中可进行“构えろ”“切う”等更具体的动作，指令实施时还可以想想“组成什么指令，产生什么技呢?”



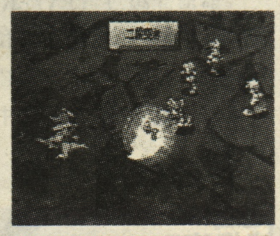
▲基指令输入画面中，还可以选择带有“连”字样的招术进行连续攻击。

STEP 3 悟得技・术在作战中的使用

装备修得的技・术 ▶ 在作战中使用

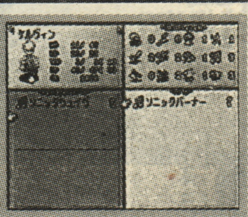
在デュエル学会的技和术会被记入后面记载的“PLAYER NOTE”，打开这个，可给人物装备上技、术，在组队战斗中使用。另外，还有一些只有在デュエル才可学会的术。





“悟得”情况的不同点

在战斗中会出现随机“悟得”技・术，该技与术会变为装备有闪烁的人物身上，也就是说从这一个瞬间开始，该人物可以自由使用闪光的技和术，把这些新悟得的技与术在作战中按照不同的顺序连起来便可形成所谓的“合成技”。



注意发动デュエル后的危机

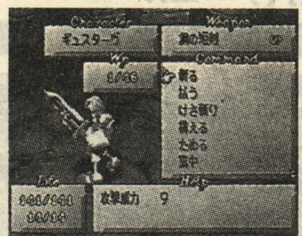
由于デュエル属于一骑打，因此在作战中我方只会出现一个同伴，如果失败便会形成GAME OVER的局面，请注意。



POINT 1 —— 因武器而完全转变的指令体系

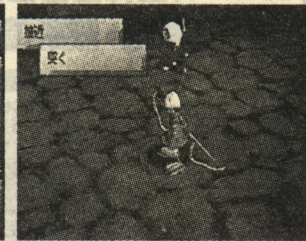
如同前面说的，デュエル时的指令与组队战斗时不同，而对战斗时的动作也进行了详细的表现，而且所用武器的不同，可使用的指令也不同。例如："突く"只能用枪使用，"拳"只能徒手才进行攻击，使用不同武器，可以感受不同的动作，不过无论用什么武器都可使用身上的术。

剑



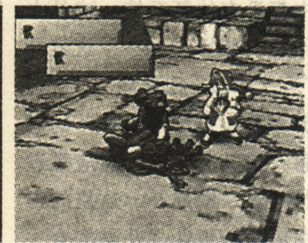
▲将剑装备后便可以在战斗中使出有关的特技。

枪



▲突刺是长枪类武器最普通的招术。

术



▲游戏中的术很像我们在普通RPG中使用的魔法。

POINT 2 —— 按意图开发技

前面说过，活用デュエル可以按意图编出技，为了做出特定的技，最起码应该知道都有些什么，因为要从技的性质和动作推测出是什么技和组合，下面举了两上按意图学会技的例子。

例 1. けさ斩り＋けさ斩り →切り返し



◀利用简单的模式便可开发出新技。



◀利用招术名称便可想像出新的技法。

例 2. 払う＋突く →払い突き



◀用单纯明快的方法编织出新招术。



◀像此类的招术，游戏中会出现很多。

POINT 3 —— 视觉魅力

前面强调了系统方面的特征，但デュエル的最大魅力之一便是要美丽的视觉。发动デュエル部分的人物，不但动作顺畅而且表情细腻丰富，人物会变大而且画面感完美，看看就是种享受，旁边的这几个画面请大家先感受一下其中的魅力。



◀在攻击敌人的一瞬间会出现美丽的闪光。

◀敌人中招后会被招术所发出的光包围。



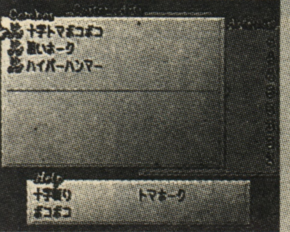


将学会的技连携起来，可以令全员共有

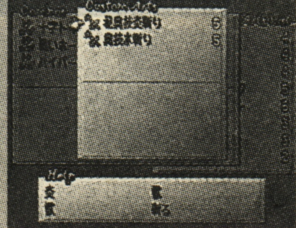
前面介绍过"PLAYER NOTE"，把学会的技、术(包括悟得的部分)和组合，这不是人物和队伍，而是玩者的财产，因为所有者是玩者，既使剧情变了NOTE中的内容仍可保留。被记入的技和术，可装给任意人物，某剧情中学到的技也可在另一剧情中使用。



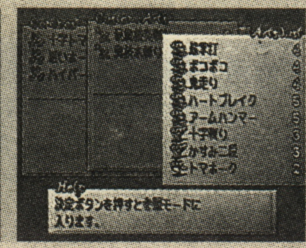
Combos



Custam Arts

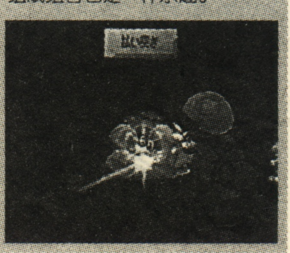


Arts



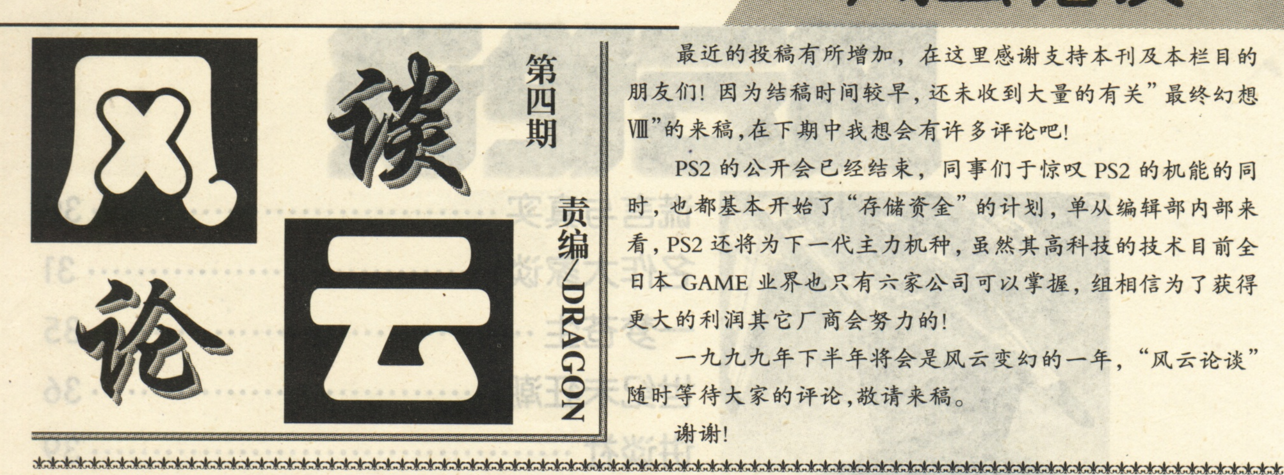
其他系统新情报

最后是小信息，本作的迷宫有属性，各迷宫中备有与属性相应的"只在这里可用的特殊的术"。例如，在森林中使用树的特殊术，雪原中使用水之特殊术，有场所限制不可通用，但把这些术组成组合也是一种乐趣。



风云论谈

Unknown



最近的投稿有所增加，在这里感谢支持本刊及本栏目的朋友们！因为结稿时间较早，还未收到大量的有关"最终幻想Ⅷ"的来稿，在下期中我想会有许多评论吧！

PS2的公开会已经结束，同事们于惊叹PS2的机能的同时，也都基本开始了"存储资金"的计划，单从编辑部内部来看，PS2还将为下一代主力机种，虽然其高科技的技术目前全日本GAME业界也只有六家公司可以掌握，组相信为了获得更大的利润其它厂商会努力的！

一九九九年下半年将会是风云变幻的一年，"风云论谈"随时等待大家的评论，敬请来稿。

谢谢！

谎言与真实 TRUTH OR LIES

真实性

传闻的真实性确实不是那么容易掌握。本期的此栏目可能也是因为东京游戏展前的原因，消息有较少，既有大家关心的，也有个别人士希望看到的。因为消息的来源主要为非官方非公开场合所得到的，所以有着一定的非真实性，因此在每个传闻旁边都有本刊编辑部对其真实性的"判定"，黑格决定着真实性的大小，具体方式见右图。

? DC对应SS！专用模拟器登场

真实性

因为与微软合作，并采用WINDOWS CE为平台，使得DREAMCAST在不玩游戏时更像一部多媒体电脑。在最近的PS2公开会上，一直盛传采用DVD的技术的128位PS后继机——PLAY STATION 2公布了数据，因为向下兼容PS，SEGA在惊叹之余便立即散布将在DREAMCAST上相出SEGA SATURN的专用模拟器。日前暂定名为SAT—CAST的SS专用模拟器，将不是由SEGA自行研制和开发，这一模拟器会交由其它公司制作。但是在载稿前，又收到紧急消息，SEGA将开发DVD-ROM的周边以及其相对应的技术，据业界知情人士透露，这一名为SAT-CAST的SS专用模拟器计划会告吹，因为SAT-CAST的专用模拟器是对应DC的GD-ROM而设计的，这样如加入DVD-ROM的话，可以向下兼容CD-ROM所以就完全没有必要再去开发对应GD-ROM的模器了。当然我们对这一消息的真实性也有怀疑，不过日方SEGA和场合否认了有关SAT-CAST的一切消息，并称如果制作SS模拟器的话也不会交由其它们任何厂商开发，并且不会在近期推出。那么，想在DREAMCAST上玩SATURN的游戏，就算不是梦想也需要等很长时间。

? 铁拳最新作同时登场DC与PS2

真实性

不知有没有上网的朋友已经看过了PS2发布会中公布的最新版"铁拳"画面，那即时演算的效果的确让人兴奋，相信看过的人都会产生立即购买PS2的冲动。正在对NAMCO公司实力佩服的时候，又听到了一条极为震惊的消息，据NAMCO公司内部开发人士称，这一款全新的"铁拳"将同时于PS2与DC上登场。在PS最初登场的时代，虽然拥有大量并较优秀的原创GAME，但缺少强大的来自街机领域的支撑，CAPCOM一向是属于"墙头草两边倒"的类型，不会值得信赖，因此街机业的元老之一NAMCO公司便加入了与PS共同前进的队伍，因此到现在为止，NAMCO给大家留下的印象仿佛是PS的"重臣"与"忠臣"。但随着DC的发售，以及NAMCO的加入DC，NAMCO公司好像回到了正统的街机厂商的样子，为所有主流机种制作游戏。回正题上，"铁拳"一直都属于NAMCO公司的主力作品，并且是在3D对战ACT中，唯一可以与SEGA的"VR战士3"对抗的作品，这次如果传闻属实，那么DREAMCAST就属于第一款同时有"VR战士3"和"铁拳"的主机，并且再加上为DC制作的（已经得以证实）"魂之力量"这样从现在来看DC上得到的支援仿佛要高于PS2上许多。

? DRAGON QUEST Ⅶ制作完成→8月26日登场

真实性

ENIX制作的超大RPG"DRACON QUEST Ⅶ"的制作已经完成，目前正处于最终调试阶段，游戏采用3CD的制作方式，发售价格定为6800日元。在画面上将一扫过去"DRAGON QUEST"系列的"粗糙"，而采用目前PS游戏中不多见的极细腻的画面，但是游戏的系统以及设定基本沿用过

去的“套路”，这样未看DQ迷们可以放心的去期待8月26日发售的“DRAGON QUEST Ⅶ”。不过在这里要说句题外话，对于玩RPG升LV时不能容忍三，四十分钟才上升一级的朋友们千要不要碰DQ系列，尤其是新加入GAME界朋友们，没有充分的心理准备，是不可能把这部作品玩到底。

SQUARE的FF外传登场DC

真实性

前段时间中，一直在吸引大家的有关SQUARE将何去何从，在PS2的发布会中得以水落石出，为PS2制作的大量画面也说明了SQUARE在下一代主机竞争中的选择。但在随后不久，从SEGA公司中传出消息，SQUARE将为DC制作FF外传，基本上与以前PS上出现的FFT相同，但类型定位于RPG还是SLG目前不能确认。消息属实吗?对于SQURE公司人士的采访时，得到的答案是“一切无可奉告”，当然这是SQUARE对各新闻媒体的态度。还是让我们期待在电玩展上能看到DC版的FF外传。

SQUARE 1999年大奉献

真实性

业界知情人士称，SQUARE将于今年有大举动，今冬与PS2同时发售大作“时空之旅2”，并且在今年末或明年初发售超大作“最终幻想Ⅸ”，而且还会于今夏或秋在PS上发售大作“圣剑传说4”，如果说消息不属于传闻的话，那么真是足以震动业界了！对于真实性只能作以下评论：“圣剑传说”作为SQUARE三大RPG招牌，是唯一没有在次世代上登场过的，所以其将于PS上推出，可能性极大，而且另有一种说法是SQUARE会在4月1日发售的大作“浪漫沙加”中附带“圣剑传说4”的体验版。对于“时空之旅2”，相信经过SFC的朋友的都了解，那是RPG史上最为辉煌华丽的组合，由EXIX的DQ剧本负责人“崛井雄二”撰写剧本；由SQUARE中FF之父坂口博信负责制作；而“龙珠”、“阿拉蕾”的作者也就是所有DQ的人物设计鸟山明负责人物形象设定，原认为那会是空前绝后的一作，现在来看还会有续作出现，不过不知是否由这“三巨头”再度联手，如果不是这样那么单由SQUARE开发，我想会失去原有的魅力。而“最终幻想Ⅸ”的传闻，可信度倒可以说比较高，因为早在“FF Ⅶ”发售后，SQUARE的开发人员就曾经称“FFⅨ”将由美国SQUARE负责开发，并与FFⅧ一共发售，现在来看，与PS2基本同时发售并对消PS2机能，可能是SQUARE为PS2的登场献上的大礼。

ARC枪版生化危机

真实性

目前对应网络对战的ARC令街机市场又一次出现了火爆的场面，许多对应网络联线的作品一款接一款不停推出，当然其中自然不乏枪械射击的作品，例如：NAMCO的“化解危机2”和SEGA的“死亡之屋”，同样也是以枪械射击（但不是第一视角）而著名的AVG，“生化危机”系列的厂商CAPCOM也看上了这块市场，CAPCOM公司职员称，他们将与SEGA中那些负责“死亡之屋”的人员共同开发一款枪械类ARC作品，这部枪版ARC将以“生化危机”为故事舞台，但具体设定还未完成。看来广大“生化危机”迷们可以在街机上再过一把“枪杀丧尸”的瘾！如果CAPCOM与SEGA合作，就很可能于NAOMI基版上开发，这样DC迷们可就能玩到街机版的“生化危机”了。

KONAMI衷情于PS2

真实性

多元化游戏公司——KONAMI将在128位主机中选择PS2为主力支持对象，KONAMI内部人士称，其公司将为PS2全力开发游戏。其中有全新版的“燃烧战车”，这次是“燃烧战车”系列新的一作，与以前传闻的为DC制作的“燃烧战车”不同，DC上的为PS版重新制作。而且SPT类作品，一直为KONAMI的拳头产品，这次，为PS2制作的作品中，就有大量运动作品，其中最为吸引人就是“实况足球”系列，与“实况棒球”系列。在RPG方面因为PS2向下兼容PS，所以很可能会再次出现象前作那样需要接继SAVE的“幻想水浒传3”。而SLG方面，不用说自然要想到“心跳纪念品”，这套深入人心的恋爱作品的续作，已经制作几个年头，不知何时能在PS2上出现？

名作大家谈

下期推荐点题：“幻想水浒传2”、“幻想传说”、“太空战士Ⅷ”、“怪物农场2”、“忍凯旋”、“苍狼与白鹿4”。

自由论谈区

P・SERACH

游戏文化的转折点

——小评KCE的三款音乐游戏

最近大作甚多，但总觉得有些烦，RPG、SLG长时间的战斗和FIG不变的调调最终使我不得不换换口味调合一

下状态。左挑右选，我拿起了 KCE 的《狂热节拍》Ⅰ、Ⅱ和《劲舞！劲舞！劲舞！》一下子竟又陷入了一个商业陷井。经过连日苦修，倒也感觉良好。由这三款游戏我感觉到了一种游戏文化的转折和拓展，也许，大众化发展游戏文化就该从这儿起步了。

MUG(即 Music Game，乃本人自创，如有雷同实属巧合)类早已有之，从《啪啪啪啦》开始到《纵情跳跃》算是一次很大原进步，但到了《狂热节拍》移植和《劲舞》的出现，MUG 的最基本表现形式才算初步确立起来，同时也说明了一个道理：创新永远比抄袭有前途。

实际上说新也不新，《狂热节拍》源于《彩之恋歌》中的吉它演奏，而《劲舞》则与《纵情跳跃》同出一辙，就风格而言，三款游戏都属于大巧若拙型，初看平平无奇，仔细体会后才明白其中的乐趣和优点。尤其是《劲舞》，变化多种多样，且可以换上音乐 CD，在诸如《红灯记》之类的“优美旋律”下翩然起舞，往往有时几个朋友共享可以起到意想不到的效果。《狂热节拍》的难度和上手度相对来说要差上一点，但细细品味更有意思(难听的曲子都好过，好曲子就……)，两人合作更是精髓所在，往往让人欲罢不能。

这里主要想谈的是它们的作用和意义(教学大纲?)。前面已讲过，KCE 的三款音乐游戏确立了 MUG 的基本表现形式，虽然在这之前有《真实音响》、“音乐小说”以及数款的“作曲”，但那毕竟只是副产物。饭野的《真实音响》和中村和“音乐小说”系属 AVG，这类游戏仍以文字和事件的叙述为主，“作曲”中繁多的图标和操作也使人望而却步，唯独音乐，单纯的音乐才是全人类共同的语言。再好的游戏也有文字界限，独 MUG 无此顾虑。并且 KCE 把音乐和游戏的乐趣比例调配得恰到好处，让享受与创造归于一体，吸引了更多更广泛的玩家，达到了一个普及化和大众化的目的，这才是最令人欣慰的。

中国的大部分阶层对于电玩的认识仍只限于 FC 时代的那些东西，除了一些画面顶尖且规则简单的游戏之外似乎无法通过直接展示来改变他们固有的观念，打死他们也无法理解《最终幻想 8》里的种种细节。而音乐类游戏可以进一步做到索尼最初设想的“拓展非机迷市场”的目标，使得人们对于电子游戏不再那第陌生和鄙视。广大女性对电玩“杀伐满天”的观念也由此改变，三款游戏的消费对象有一大部分为女性。游戏文化势必会依着这种“吸引——渐近——牢牢抓住”的过程推广开来，最终形成同步的社会文化现象。(主要指国内)

从另一方面来看，KCE 的创新和成功同时也向各大牌厂商作出了挑战，从《心跳》的诗织效应到《狂热节拍》的手提键盘，从《恶魔城 X》的良好操作到《燃烧战车》的精彩演绎，不断地创新，不断地开出先河树立典范，证明了创新才是致胜之道，才是游戏业发展的根本所在。就像 CAPCOM 的僵尸、SEGA 的结城晶、CHUNSOFT 的不思议迷宫一样，只有做了 No. 1，才能够在广大玩家心中留下经久不衰，长久不灭的印象。

或许十几年后归结电玩文化发展史，KCE 占的字数不会比任天堂少。

谭文超

评口袋妖怪

我觉得只有集到 150 只妖怪才能真真正正玩透此游戏！我觉得这个游戏的最大乐趣是收集妖怪，并且能在战斗中培育并使之进化！收集妖怪的方法不单一，并且有多种，我觉得此才是这游戏的最大乐趣！此游戏虽说是 RPG 游戏，不过它和普通的 RPG 是完全不同的。我想优秀之处在于以往的 RPG 游戏都是主角战斗的，而在此 RPG 游戏却是拿主角手中的妖怪和其它妖怪战斗的，我觉得非常之创新！还有，妖怪千奇百怪，尽不相同也是一大乐趣。因为玩家除了可玩游戏，又可看完全部妖怪，真是一举两得！

我认为假如能收集到全部隐藏道具、机器也是此游戏的一大乐趣，有的是和别人交谈得到的、有的则是和植物交谈得到的、(如花、草、树、木)有的……。并且为了玩家能全部收集到，游戏中还有探宝机的出现，真的是非常之体贴玩家啊！

其实此 RPG 游戏还有很多不同于一般 RPG 游戏的地方！那么我现在就先讲关于补血吧，在以往的 RPG 游戏当中，都是有用补血道具进行补血的，既浪费时间又浪费钱！此 RPG 游戏的就不同了，只要去一下 POK 屋与屋内人交谈便可补血，既方便又不用钱，真是一举两得！还有，此 RPG 游戏并且可以与别人交换妖怪或者是与别人对战，我认为此系统是以往 RPG 游戏绝对没有的！

综上所述，此 RPG 游戏是非常多优点的，并且缺点少！我真的是非常希望《口袋妖怪》金(银)能够早日推出，因为到那时候我又可以过一把收集妖怪的快乐感啦！

观点论谈区

江苏 王伊浩

是精品，还是垃圾?
——玩《陆 2》有感

又是史克威尔！现如今，老史只要稍一动弹，众人的唾沫便足以汇聚成汪洋，既便是与之并无太大关联的话题，(如 DC 的发展)也会时不时的被人硬拉进来，评头论足一番。不久前发售的《陆行鸟不可思议的迷宫 2》理所当然又会成为《最终幻想 8》之前的软件焦点，或被人捧入殿堂视为精品，或被人扔进回收站当成垃圾，既使是 FF8，也会因众口难调而无法脱离这两种截然不同的命运。或许只是因为她们是史氏制作的游戏吧！

说《陆 2》是近期焦点并不完整，应该说是"焦点之一"，同期发售的如《R4》、《幻想传说》、《少年街霸 3》等极具冲击力的作品，都会在年末商战中分得一杯羹，而使《陆 2》的销量或多或少受到一定的影响。相反，《陆 2》也同样对其他优秀作品构成影响，不过此时最大的受益者是 SONY，此乃题外话。

抛开外部环境，单从游戏本身来看，《陆 2》比起前作是有一定进步的。史克威尔的画面与音乐通常不必担心，即使 Q 版到家的 CG 动画，也极为优秀，足以看出史氏高人一等的制作水准。十几段生动有趣、略带搞笑的过场动画可是这款游戏不小的卖点哦！从进入次世代以来，就很少见到有随机迷宫式的 A－RPG，可能是因为若处理不当很容易造成枯燥感。前作取得的成功，有一部分是沾了 FF 系列的光，当然，陆行鸟作为史克威尔的吉祥物，其可爱的形象很容易被人接受，但真正能取胜的还在于新颖的系统。《陆 2》基本继承了前作的系统，并加以扩充，最主要的是加入了仲间的设定，可以两人同时游戏，还有陆行鸟可掌握多种特技，也使游戏内容更为丰富。不过系统上亦有难为人的地方，退出迷宫再由商店通进入，只能五层五层下；携带道具数量太少；迷宫中的商店购物太烦了；装备有耐久度给装备的合成与保存带来了困难……另外，将 ATB 在物理攻击时取消也有利有弊，召唤兽的出现机率降低也非大多数人的愿望。尽管《陆 2》与前作的设置均有些低龄化，但简洁清爽的风格在使用魔法与唤兽时不失华丽，且难度也不低，是款适合不同年龄层的休闲游戏。

客观的讲，《陆 2》既非精品，更非垃圾，只能算是 FF8 这道新春大餐前的开胃菜。至于是食欲大增还是坏了胃口，就由各位自行品尝吧！

何文山

再铸辉煌

……《Ridge Racer Type4》

次世代史上画面最华丽，速度感最真切，操作性第一流的赛车游戏《Ridge Racer》系列在风弛电掣中创造了煌辉的历史。作为这样一个名作的续集，尤其面对《Ridge Racer》（以下简称《RR》）这样一个似乎无法逾越的高峰。《Ridge Racer Type4》（以下简称《R4》）会有什么样的表现呢？万千车迷翘首 AD. 1998. 12. 3，"Race is on!"

放入碟片，堪称 exellent and perfect 的片头展现于眼前。在前作中仅露了一面的永濑于今次尽情展现了她的美丽、活泼与大方。画面的完美自不必说，那飘逸的黑发与传神的表情必让永濑再次征服了无数玩家的心，更令人叫绝的是画面与主题曲的珠联璧合，恰到好处为激烈的车赛注入了一股清新的柔情。想必看过之人无不在心中已暗挑拇指，我自认为此段 CG 堪称次世代 CG 之登峰造极之作，着实值得欣赏、玩味。

简便易懂的菜单很顺利地将我引入游戏。这时我才开始审视《R4》的系统。稍令人遗憾的是，前作中令人称道的购车改造系统被大幅弱化了。虽然与车队，车厂的签约制较接近真实，然而较之《RR》不能不说略为逊色。但是，在求新求变过程中的损失是应该得到理解、尊重与鼓励的，（我不禁联想到 Square）我想：也没有人只是想玩一个《RR》的"加强版"吧。

游戏的画面也是有得有失。得在对周围景臻的刻画，周围环境较之前作有了更为细致的描写：横滨海港的宜人风光，洛杉矶街道的迷人夜景一览无余，使人在激烈车赛之中获得难得的闲适心情。失在限于机能，画面的解析度差强人意。好在今作保留了《Ridge Racer》系列最可贵的操作感与速度感。四个车厂四个车队（四种难度）之间的细微差别均细致地反映了出来。从这一点上看，今作是成功的。至于难度可以说有了上升，不再可以随时进行进度存存了。Final GP 中必须连胜 3 场才可以记录着实令我头痛。为此，expent 级别至今未完成，故除了 extra trial 外是否还有其它隐藏要素未可知，遗憾。对车与车之间的碰撞针对前作今次也有了一定改动，侧面的碰撞不再是莫名其妙地自车吃亏而对手似乎毫发未伤。较前作有了较大改进。

听着动人的主题曲，看着一行行 staff 名单，我想今作无疑是应受到肯定的。不说别的，光片头片尾 CG 及 15 首动人配乐都已经值回了票价。同《RR》这样的颠峰之作相比，《R4》只能说是互有长短。但面对其它赛车游戏，它还是可以做到做视群雄的。我想片尾中那个巨大车阵组成的"R"早已印在了每位《Ridge Racer》Fans 的心中。"One lap to go, You're cool!"

张金起

登峰造极的 RAC 软件

——《山脊赛车 4》

"南梦宫"的软件一向质量很高，我想这是很多人的观点吧！在次世代所有的软件商里面这是很难得的，最起码"史克威尔"就非常让本人失望。好了言归正传吧，自从次世代诞生以来精品软件是少之又少，本人喜爱的游戏类开型是非常广泛的，只要是精品软件本人就一定要打穿。自从玩了"世嘉拉力赛"后就觉得恐怕在次世代是不会有超过此软件的（限 RAC 类）无论是游戏画面还是操作性都是一流的棒，就连"山脊赛车 3"本人都没统上眼。不过"山脊赛车 4"所带来的震撼可就非同小可了，光是其牌头画面就足以让人大吃惊一惊，太细腻了。（除片中女孩还不是十分自然外，CG 的同病）片头的歌就不知道是欧美的哪位歌星唱的非常的棒（耐听，百听而不厌）。进入游戏后发现各个场景都十分细腻，赛车的操作性十分的棒，很容易使玩者上手（除非你是菜鸟）。和"世嘉拉力赛"的空中转向就太重视操作性还是在真实性上，像"世嘉拉赛"的空中转向就太

重视操作性了而忽略了真实性，我想只有未来的汽车能完成那样的动作。在每条赛道上的作曲也非常的棒，别说玩了，光是听也是一种享受。还有就是本系列最大特点，如果你每场赛事都得冠军的话就会得到更强的赛车，而且你会发现对手车队会有很怪的车，非常的强且非常有趣。如果能驾驶那些超强的赛车可是一大快事呀！就整个次世代赛车软件而言“山脊赛车4”的整体水平本人认为它是NO.1。因为再有好的恐性就要在“DC”或“PS2”上出现了。我好喜欢“山脊赛车4”，我更喜欢“南梦宫”。希望在新世代星能玩到“南梦宫”更棒的软件，特别是“山脊”系列。

付磊

浅析《幻想传说》

自从有了幻想就出现了传说，而传说又拓深了幻想。

一九九五年十二月五日，NAMCO在超任上发售了首个48M的游戏——“幻想传说”，不久又在PS上推出了它的现部“宿命传说”而在今年年末，改进版的“幻想传说”也已登陆PS，这对广大“宿命”迷“幻想”迷是个大好消息。

那年超任版刚推出时，由于各种原因，迟迟不见其磁碟版，由于其诱惑太大，无奈中只得托人买了一片原版（其心足见其诚），48M的超大容量，（当时）出类拔萃的画面；独特的战斗系统；再加上藤岛介设定的角色。唉！那几百元果然没有白花，两年后又听到了向PS移植“幻”的消息，当天晚上捧着那片原版卡怎么看怎么不是味道，为了对得起自己又花了几元钱买了一张碟。开机后我真是兴奋到了极点。因为我本来以为是完全移植，却不料是其……，加上PS机能，无论是画面还是音效都比前作有了很大的提高。在画面制作的方面，南梦宫并未与势头正旺的史克威尔争锋，只是采用了严实的2D手法，却更突出了原件的魅用。虽然美工不是再由藤岛康介负责，多少有点遗憾。

现在，NAMCO终于要移植'幻想传说”至PS上了。新的版本故事的背景和系统基本上沿用了超任版的风格。首先片头就十分令人过瘾PROUVCTION. G制作的动画果然不负重望，据其在“拥抱季节”中就曾有过不错的表现，在剧情方面，游戏剧情出现了分支，多线制果然比单线制更具有可玩性。

操作感也有了不俗的表现，超任版战斗时稍嫌呆滞，特别是装备“超任手柄”以后，输人指令后角色半天反应不过来，比用PS玩“铁拳”时还慢半拍，“宿”在这方面比较好一些，不过仍然找不到玩ACT的感觉，但是新作却有了很大的提高。战斗速度的提高，攻防间的刺激就能够被发挥的淋漓尽致。加上NPC的思考被强化，简直就比玩16位的对战游戏还要过瘾，但还有一点不是一般16位ACT能够达到的，那就是必杀技与无限连击，首先，必技的华丽与力度，大家是有目共暑睹的，但就无限连击来说，许多人会感到很奇怪。其实很只要在游戏后期，几个“乱舞”系必杀技习得后，配合NPC，总Boss就如同一只小鸡任你宰割。

但是这游戏也有一些缺点；固定的四人战斗，游戏没有什么难度……

然而就此次移植来说应该是很成功的，而且根据32位机能做了一些适当的改进，而又不失其原汁原味，就我个人认为：即使玩过超任版的玩家，再玩一次今作也是相当不错的，没有玩过超任版的如果再错过PS版，那确实是很遗憾的。

河南　若雨

PS上的“最终幻想”

经过近七十个小时的奋战，“最终幻想Ⅷ”终于爆机了！在朋友帮助和自己的努力下，全召唤兽，最终武器及全青魔法均已获得，并凭着着运气将“最终之城”中比总BOSS还要强数倍的对手击败。

游戏结束之后，前所未的的疲劳感觉“汹涌而至”，这是从“最终幻想Ⅳ”以来玩得最累的一部FF作品，每每见到必须换人及分队行进时便“痛不欲声”，切换角色必须的装备转备有时会长达十几分钟，竟然长过打BOSS的时间！不过，在边上观看并给予帮助的朋友却说，没玩过DQ系列的人不知道什么叫真正的“痛苦”。天呀！今年夏天决对不碰DQⅦ！

故事的情节强于前作，虽然缺少了跌宕起伏、高潮迭起、峰回路转、但是“爱”仍然是永恒不变的主题。本次的设定仿佛是最接近现代的一部，无论人物的装束还是第一次出现的等比例人身，都让人觉得仿佛是一部电影一样。不过两线主人公的设定让人极为反感，这主要因为另一个主人公的所有故事情节与突发事件十分单薄，没有起到“点睛之笔”的作用。

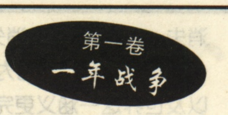
对于故事情节的内涵及CG采用的电影手法在这里不敢妄加评论，一位钟爱“摇滚”的朋友在我家看我攻略最终之城及ENOING动画后，丢下了一句“玩意识”便离开了。“意识”是何物，我想凭我现在的水平还不了解，到时候自然有“明白”的人来贵刊“名作大家谈”或其它栏目向大家说明，不过我想多是“赞扬”吧！

游戏的系统这次是除了Ⅱ代以外最差的，这次的魔法抽取系统企图在无形中提升游戏时间，但却让玩家十分厌烦。魔法的装备也叫人割舍不得，“创世”、“殒石”和“圣光”虽然抽过了一百个，但是因为装在每人身上每次都不舍得使。

总得来说，游戏依然是好游戏，虽然有这样那样的缺点。SQUARE的制作水平总是不容小看的，超大投入的制作，让人惊叹于美丽的CG画面，而且CG与普通画面间切换不读盘也是PS而今为止唯一的作品，不过运用MPEG技术将工作站制作的动画播放，而不是完全应用PS机能来演算，这也是不争的事实。

一梦苍生

第四章 最终幻想



文/SOULEDGE

天边划过一颗闪着令人心碎的光芒的流星，而莉诺亚则在如风星光中回眸，淡淡笑靥浮游若梦。

一九九九年二月十一日，牵系着千万玩家灵魂的超级大作《最终幻想Ⅷ》终于开始她梦一般的上演。首日销量即已过200万，这不光光是数字的的奇迹了，这标志着史克威尔神话被刻入了电玩史籍，成为世纪末电玩业界最为主体的人文精神象征。坦诚而言，笔者对于游戏的真正知识非常浅薄，因此在几位编辑争论这一大作的优劣时无法明确地赞同哪一边，KING说："八代至少比七代让我更有玩下去了愿望。"而BLVE却说："我只玩到第二张盘便不想玩了。"我真的说不上该支持他们中间的哪一个，我只是以自己单一渺小的感悟发现了一个新的星云：游戏正在走向重新定型。

《最终幻想Ⅷ》的故事结构基本沿续着七代的主干构成，架空的幻想世界设定、人物穿插对照的个性背景安排、相对单一的剧情流程，使得前代将业界之水搅混、并使非机迷倾轧传统玩家的新类传统游戏因素再一次显山露水。大段大段的CG固然显示了史克威尔的实力（STAFF时那段花絮令人惊叹），也一再表明了当今电玩的娱乐要素正处在质变前夕。其实很明显即能看出，《最终幻想Ⅷ》在体现着史克威尔神情飞扬地走在模仿电影大制作潮流的道路上同时，又揭露出史氏仍然对于传统的游戏模式，传统的玩家很在意，无论是包括了高度综合的多样化游戏类型也好，无论是用尽了调节气氛不使玩家感到累的手段也好，《最终幻想Ⅷ》还依然是一个很正统的RPG，比起两年前的上一代而言，她给我的感觉是"水平"（传统意义）的上升和观念的停滞不前。这一代的通关时间无论如何也要比前作长，难度上也有了大段的量差，而更重要的是，昔日超任游戏的根本游戏性之一"隐藏要素"也在今作中大量涌现。望着E·T编辑鏖战百多小时通关后依然兴致昂然地挑战隐藏BOSS的神情，我不由有些困惑了，难道史克威尔真的已经到达了进退自如的绝对领域了吗？

斯宾塞斩钉截铁地规定"艺术即游戏"，但游戏若要上升为艺术，是必须经受背弃某些游戏形式的阵痛的。我一点也不惭愧地觉得，在玩《SONIC ADV》时得到的乐趣远远高于《最终幻想Ⅷ》，不光光是画面（现在看来，PS的游戏画面多少令人有些倒胃），也不光光是样式数量的比较，虽然《最终幻想Ⅷ》可以凭借名声和CG吸引许多不知RPG究竟为何物的新玩家走入，但她毕竟不是任何人都能玩的，甚而至于，她的人物角色和召唤兽双线育成进程会让许多纯粹追求一乐的游戏者望而却步。我没有任何资格来向公众宣扬自己主观的评议，也很可能因为这个比较被前辈们指责为"叛徒"但有一点是坚信不疑的：电玩若要上升到具有吸引全人类的普遍意义，便要以如何使游戏更"有趣"作为首要。而不是用昔日约定俗成的"内涵"来将之圈囿于狭隘的理性王国。如果不是一个接受了至少四年以上电玩教育的人，这五六十小时的代价，难道全都能不加思索地放在这部大作上？亚里士多德时期人们普遍认为相对于悲剧这种"粗俗"的艺术而言，史诗的对象才是有教养的听众，因为他们的欣赏无需身姿的图解，名演员卡利庇得期也因其能赚人热泪的过火表演而被前辈慕尼斯得斯称为"猴子"，然而天晓得，一般的大众是愿意看一出回肠荡气的连续剧，还是更愿意听一段意境空明的古曲？电玩的产生本来就是作为信息间接载体——电脑的意外发现，她可称是一种通过偶然率的累积来达到必然率终极目标的游戏方式，从诞生的第一天起，她对玩家的要求便应该是情绪的投入而并非思想的贯穿，当一批批玩家废寝忘食地研究某个游戏中每层迷宫每个角落有什么存在时，固然是电玩的光荣，何尝又不是电玩产业道路的偏差呢？街机展上边缘游戏的大量涌现，新主机群竟相把"山内四原则"中"交换""育成"二部分置于突出的战略地位等等表明着厂商们对于电玩的广范围转型成竹在胸，但长期躺在游戏温室中的玩家们，又有否觉察到身边的光照正逐渐转变为阳光呢？he teszhne mimital ten phusin（技艺摹仿 自然）。娱乐毕竟还是娱乐，虽然她的形式可以向着艺术无限接近，但内核却永不更改。许多人都知道《泰坦尼克》艺术水准远低于《冰海沉船》，却依然有人能将之看上几十遍，电玩的交互层往往率先征服玩家，在我国，SNK的拥趸远多于CAPCOM，都是同样的道理。

如果可能的话，真希望广大玩家都能像笔者一样热切盼着《莎木》的发卖，无与伦比的高自由度并非唯一征服我的地方，那种对现实世界的全面仿真才真正让我心仪。神话学家列维·斯特劳斯说："音乐和神话都以实在的物象出现在人们面前，然而只有它们的影子才是真实的。"这个影子"是什么呢，还不是来源于生活的人类游戏本能？一个丢三落四，从来不把任何一个RPG通关的人可能会受到一般玩友的鄙视，可是在寻求游戏快感的本质精神上，又到底是谁显得更虔诚呢?《最终幻想Ⅷ》不愧为大作，因为她将借用的电影手法表现得淋漓尽致；但同时，她又是失败的，是一部因顾忌会遭到与七代同样批评而向历史倒退的作品。

人类总是生活在历史中的，过去的痕迹时刻烙印在额头。为什么有的人重视知识甚于重视能力？为什么有的人为人处世个性突出但思想随波逐流？经历了FC、超任的时代，次世代确实是一个突变，但也开始踏实地向电玩本来面目回归。PS2的游戏画面将使玩家对以往的一切CG都无动于衷，那么，到游戏机发展到能将玩家直接代入的虚拟现实，还有人愿意为了长级而在同一个地方彷徨吗？伟大的米开朗基罗为了准确地画出人物肌理，便时常在画室中潜心研究尸体直至被浓重的尸臭赶出，现代人不但没有这个可能，也没有这个必要。唐太宗认为"以铜为镜，可以正衣冠；以古为镜，可以知兴替；以人为镜，可以明得失。"历史的传承固然是人类思想的源头和苜蓿地，但时代的声息才真正锻造着个人的思想定型。《最终幻想Ⅷ》的表现在任一方面都要高于前作，但为什么《ファミ通》的评分却是七代高出一分呢?（《最终幻想Ⅷ》为37分）英语为人口只有五千七百万的英国老人每年带来七十亿英磅的有形和无形收入，但美国却以其"国际警察"的地位，硬生生用耗资七百万、八年摄制而成的《走遍美国》走遍世界，虽然英语作为国际标准语言根深蒂固，但美语却也隐隐显露出夺取"世界语标准"之势。"过去的游戏如何如何"是令人感动的话题，未来的游戏的表状才是真正的主宰。《世界艺术史》的作者艾黎福尔认为"一种艺术，其秩序太清晰，线条太鲜明并不一定是好事。在大多数情况下，一种艺术常规的周边正好掩藏着一个多变，丰富的世界。"此言诚不谬也。他又说："无论哪一种废墟，都应泰然地让它

消失。当然,废墟的消失不会那么迅速,这尤其是因为它的社会教化作用既深且广,它为人类展示了更坚实的理性,更高深的科学以及世界这一涵义更完善的天性。”让大家走出象牙塔不是要大家忘记过去,而是希望大家齐心协力地迎接未来。

再回到《最终幻想Ⅷ》上来,这部作品的主题出奇简单,就是一个很“俗”的“爱”字,而传统 RPG 一般反映的却是人的成长和世界的复苏。似乎是后一个主题更为隽永,因为爱不但盲目而且突发突变,但这短暂的火花却照亮多少人的永恒。故事实则是很单调的,人物的设定也显得很商业化,斯科尔那种被现实齿轮推动着走的苍白无力和枉然的自我封闭实则是延续着真嗣的人格,日本民族似乎更喜欢“冷”的类型,不过就是这些淡而无味的人物却使我更清晰地把握住了其个性,也有着玩《最终幻想Ⅷ》时所没有的改写成小说的冲动。BLUE 说《最终幻想Ⅷ》更像一部电影,我同意,并且感到高兴,并且希望九代能更接近电影(从 PS2 演示画面看可能性不小)。数学家哥德尔有着“不完全定理”:“不存在自我封闭,自圆其说的数学公理系统。”同样,不希望存在一成不变的 RPG 模式,不希望 DQ 类型的 RPG 东山再起。我等待着《莎木》,我等待着新的《生化危机》,但作好了对《DQⅦ》浅尝辄止的准备。从目前得到的消息看来,PS2 的首批软件已铁定是以下这些:《古惑狼 4》、《铁拳 4》、《最终幻想Ⅸ》以及《GT3》。那么,我最注意的必定是《最终幻想Ⅸ》,最想了解的却是《古惑狼 4》了。我给这个不知天高地厚的连载的第一卷定名为《一年战争》,是出自于观望主机进化的激动和困惑,也是对本来两种相异的游戏硬件载体初战周期长度的预测,但现在看来,在下一章也即东京游戏展过后,也能进入到第二卷了。因为无论将来谁占的市场份额更多,加上 DVD · ROM 提升机能的 DC 和强大得压倒了 PⅢ和 MODEL3 的 PS2 都将共同为人类浇培出新领域的游戏之花,他们都是赢家,我们(指传统玩家)却是幸福的败者。

最后给大家讲一个苏美尔神话中的故事吧:自大气神恩里尔分开天地并创造出植物神、谷神和畜牧神,众神过上富足生活。但在食物衣物吃完用光后,众神不得不辛苦劳作。不堪艰辛的他们找到智慧之神和水神安启,请求减轻众人负担,但智慧之神却沉睡着。安启母亲南玛赫为众神感动,使用他们的几滴眼泪唤醒安启。伟大的安启想出了一个方法:用深海海底的泥土做材料,并且赋与生命,使这些和众神外形相近的生灵成为众神仆人,为众神驱策。于是,人类就诞生了。

玩家就是哭泣的众神,厂商们却代替着安启,不再有辛勤劳作却得到了物质富裕的你们,感觉到快乐还是空虚呢?

但愿《最终幻想Ⅷ》是史克威尔怀旧的最终幻想。

但愿《最终幻想Ⅷ》是下一世纪电玩新诗篇的序章。

世纪末狂潮

心目中的光环

文:SHADOW DREGOON

> 此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文,不代表本编辑部。

已经记不起何时 SS. PS 闯入我的生活,更记不起何时变成了电玩一族。唯一记忆犹新的是游戏后能找到的那种近乎唯美的遐想,那种感觉就像下过夜雨放晴的天空,蓝得像晶体一样深远。

一部 ARC 的真·侍魂令我倾倒。也正是因此使我这个并不富裕的学生成为土星的主人。虽然事与愿违,但那却是电玩族鞭长莫及的事,亦给我带来不小的遗憾。塞翁失马,焉知非福。大概由于侍魂影响,我对真说武士道烈传情有独衷,那是我接触的第一部 RPG,可以说是用新奇和炽热的心去和主角们一同战斗的。在游戏中的每一个情节,每一次战斗都能让我想起街机厅中对战的意境,让我想起大野漫画中的豪迈篇章。我感受到主角的心情,他们的喜怒哀乐……。直到今天想起来那感觉仍豫犹未尽。然而对于初次接触侍魂的“高龄”玩友就无足轻重,武士道烈传在这些玩友眼中不过是读盘奇慢的“鸡肋”而已,我所看到的评论文章况全是将烈传贬得“体无完肤”。也许正如 CHAGE & ASKA 的传世经典《SAY YES》,初听觉得是一首很动听的歌,而当看过《第 101 次求婚》后就能感觉到她是一部极为深远的宏大诗篇,甚至觉得每一个字、每一个音符都流露出感人的意义。在邂逅兰古瑞萨Ⅲ后,我从感人的情节出发去领略,这还要多谢贵刊的攻略。虽不懂日文,但我极力从每个角度去体味,从能看懂的少数汉字、抑扬顿挫的配音、优美恢宏的音乐中去感受。在结束曲时侧耳倾听竟给我一种错觉,那些人与事就象在宇宙和时空的遥远彼方正在发生一样。在以后的Ⅳ、Ⅴ中,这种感觉也一再给我非常深刻的印象。而正是这三部作品被分别论为“最烂的系统”、“功利化象征”和“类似于外传”……早年间爱玩魂斗罗,现在最爱干的是用秘技调出 ENDING,一次次体会当年通关的感觉,虽然找到的感觉只会让自己更失落。那并非仅仅对游戏本身,而是让人想起了少年时的挥霍时光。

在世嘉决定 99 年全面停止 SS 软件之后,我曾一度忧伤。一个周末,我第五次将格兰蒂亚通关,当最后一幕成人

热门话题评说

感谢各方面的投稿,使这次的栏目当中谈论的问题多种多样。

这次有关于 N64 的文章以及有关于“勇者斗恶龙”系列的评论,都使用了不少专业性的知识,这也说明国内玩家的素质已经不低于日本的玩家。

欢迎大家来稿讨论或评说各种各样的话题,只要与游戏有关都可以,希望来稿者能在信封上注明“热门话题评说”,以便于在收集时不会出现失误。

后的小思向船舱喊杰斯汀和菲娜的时候，我忽然觉悟了，我忽然觉得一切都很清晰，原来一切东西在将要逝去的那一瞬间是那么美丽，格兰蒂亚的主题曲如果在开始听起来新鲜、激动的话，那末其时听起来就有一种悲喜莫名的感觉。万物有始终，只有在终章才会有全篇的回忆，衍生出留恋与感动。SS也正在每一个玩家心中谱写着最后的篇章。在此时，我感觉到，又一次感觉到游戏的本质——对世界和生活的无限爱与感动。无论什么样的主机都在以各种方式告诉我们这样的道理，而真正的感受还需要真正的玩家去挖掘和探取。

后记：

次世代以来，电玩族日益分为两派，而且“明争暗斗”。S派说P派华而不实，P派说S派吃不到葡萄。而新加入的电玩族往往是被PS招引。新的电玩族又分成两支，一支成为真正的电玩族，一支成为只求画面的麻木游戏者。由此看来，确是PS开创游戏的新世代，SS客观的只能说是旧世代与新世代的过渡品。不然DC何以将PS的优点发扬光大呢?所以，S派应正视一切。间或会有P派新人高喊：PS比SS好。那么，无论哪派都应嗤之以鼻，因为此新人定是新世代大潮涌入时带进的污水。一直众说纷纭的史克威尔革新，用此解释再简单不过，革新无错，甚至对上加对。因其本意是迫力的画面让玩家感悟更深，（从FF7等作品可以看出，史氏对情节别有用心），只是玩游戏的“新”人太多，只被华丽迷惑，只为华丽而来，自然事与愿违。至于有些“高龄”电玩族认为FF6成就远高于FF7是不难理解的，因为FF6已经与他们的当年融为一体，当年生活的感觉，新奇的感觉历历在“目”，而玩FF7时那种感觉却无法再现，虽也用心，但收益甚微。由以上不难看出，无论是新旧电玩族的心灵都有待净化和进化。总之一切都是为了让游戏与心灵更好的沟通。

也许有人会问，“光环”指什么。其实我也无法说清，但却绝对不是单针对于土星的光环。他应该是每个电玩族心底留着的美好暇想吧，也许是这样的。好像全新的PS版兰古瑞萨Ⅳ、Ⅴ已经登台，希望她能成为你们心目中的光环。

勇者斗恶龙

文：???

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

——序言——

说起FINAL FANTASY这个名字相信许多玩家都会知道是SQUARE公司制作的“最终幻想”。但是如果问DRAGON QUEST是什么呢?相信回答出来的人不会比前者多吧，正确答案就是ENIX公司制作的“勇者斗恶龙”。

从FC中期始，“勇者斗恶龙”这部超级黑马便诞生，而且更出现学生逃课购买现象，至使有关当局规定“DQ”系列发售必须是在假日，以免同类事件的再次发生。到了SFC时代，ENIX的Ⅴ、Ⅵ代也依然卖座。

“勇者斗恶龙”系列为什么能成为万人迷呢?那最主要的原因就是制作阵容强大（包括剧本：崛井雄二、程序设计：中村光一、音乐设计：杉山孝一、人物设计：鸟山明）和拥有强大的游戏性。

现在，在“勇者斗恶龙Ⅶ”即将登场PS之际，让我带领各位玩友一同回顾一下“勇者斗恶龙”系列在FC、SFC登场的各代。

一、勇者传说の始动……“DQ”

ENIX结合了著名广告撰稿人崛井雄二进行剧本设计，名漫画家鸟山明进行人物造型设计的业界被视为国宝级的RPG。游戏由始至终只有主角一个进行冒险是本作的致命点，而且缺点也很多。但是“DQ”毕竟是RPG始祖经典名作，更奠定了RPG的地位。

{STORY}阿雷夫加鲁多大陆原是黑暗之地，有一天，传说中的勇者洛特利用神赐予的光球封印了魔王于大地之下，和平便降临于这片大地上。但是好景不长，邪恶的龙王夺走了由阿雷夫加鲁多大陆王室代代相传的光球，放出了恶魔，还捉走了可爱的罗拉公主，统治了阿雷夫加鲁多大陆的各个小国，人民又再次生活在水深火热之中。但有一位继承洛特血统的青年，他不畏强暴，奋起抵抗龙王，救回了被龙王捉走的公主罗拉，找到洛特留下的三件宝物，踏上了与龙王战斗的最终道路……

二、地图和情节的全面扩大——“DQⅡ·诸神的恶灵”

经过“DQⅠ”的原班人马制作“DQⅡ”。发售后成绩果然不凡，创下许多有史以来未曾有过的纪录，出现学生逃课购买现象，引起有关当局的关注。游戏人物由前作1人增加到3人，并且把地图扩大到前作的4倍，情节当然要比前作丰富、精彩了，并增加了船和旅行之门等新移动方法。

{STORY}自从继承勇者洛特血脉的年轻人打倒龙王后，和平又再次降临在阿雷夫加鲁多大陆上。之后，年轻人与罗拉公主结了婚，过着幸福的生活。然而，好景不长，又有一个邪恶大神官哈肯出来捣乱想统治世界。罗烈西亚城的王子，也就是继承洛特血脉的你，为打倒哈肯而走上征途。勇者在旅途中找到分别是继承洛特血脉的唐奴拉王子和娜娜公主的2个同伴。踏上了与哈肯战斗的道路……

三、转职系统的首次参入——“DQⅢ·传说的最终章”

在“DQⅢ”发卖成功以后，ENIX在事隔一年之后推出其勇者系列第三作，发卖后成绩比“DQⅡ”更好，创造出比二代更高的销售纪录。由于当日很多人逃课、逃班购买，至使当局规定下次“DQ”系列发售必须在假日，避免同类事件的再次发生。该作是洛特传说三部曲的完结篇，主角的同

伴设定相当自由，可以自由选择姓名，性别和职业，角色达到一定水平时还可以转变各自的职业。最多可4人同时作战。交通工具增加了"不死鸟"的飞行道具。

{STORY} 在阿里阿罕国，某一天早晨，有一位年仅十六岁的少年，他，即是国中有名的勇者欧鲁迪卡的儿子，父亲在与群魔的激战中，不幸失败，被困陷在异国的火山口中，如今，欧鲁迪卡之子已长大成人，他虽年轻，但勇敢而健壮。当他谒见国王，得到国王出国远征前去讨伐魔王巴拉摩斯的允许后，他集合起共同作战的伙伴，前去挑战魔王，开始冒险之旅。在旅途中，勇者们成长起来，拥有了战胜魔王的力量。并在世界各地找到了传说中的六颗宝珠，使传说中的不死鸟复活。他们乘着不死鸟来到巴拉摩斯城，与巴拉摩斯决斗并将其打倒，回到阿里阿罕城，故事好象还没结束。原来地底魔王索玛复活了，企图统治世界，于是勇者一行人为了讨伐魔王来到地底世界，最终大战将会展开……

四、把硬件机能发挥到极点——"DQⅣ·被引导者"

由于"勇者"各代的热卖，"DQ"系列在玩家心目中已奠定了不朽的地位，由于SFC的延期发售，ENIX于是只有在FC上推出"DQⅣ"。但当时已是FC的晚期，所以虽然"DQⅣ"比"DQⅢ"制作得好，但发卖成绩却比"DQⅢ"稍逊一筹。"DQⅣ"是"天空三部曲"的序章，飞行道具由前作的"不死鸟"转变为"热气球"，战斗时更增添了人工智能的自动指令系统。"DQⅣ"一共由5大章的故事构成，与过去的形式不同。

{STORY} 在许久以前的太古时代，世界仍是一片混沌未开。邪恶的魔灵为了支配世界，于是释放了一些怪物来扰乱这世界。但是，从天而降的神用伟大的能力，一瞬间将所有的怪物深埋地底。几百年后的今天，怪物们又再次复醒了。神看到这情形，于是派下开空勇者去消灭怪物。要打败魔王一个人的力量当然是不够的，天空勇者决定在世界各地找到传说中的勇者，并装务起传说中的天空装备，踏上了讨伐魔王的旅途……

游戏是什么？游戏性是什么？

文：秦垒

此篇文章所表达的意见以及文中出现的有关游戏及主机知识方面的看法均来自原文，不代表本编辑部。

在商品经济的今天，很多东西越来越商业化。金钱至上的原则成为人们生活的信条。

游戏，在玩家看来是艺术；是文化；是生活中不可缺少的精神食粮。而在商家看来游戏只不过是赚钱的工具，当众玩家在为自己喜爱的公司、主机、游戏，争的面红耳赤的时候，有没有想过它们把玩家辛辛苦苦节省下的每一分钱，都赚进了自己的口袋。而玩家的争论无异于在为它们做最好的宣传广告。

就好象现在的NBA一样，球迷为自己心爱的球队加油，为队员们的表演疯狂，为他们的胜利狂欢。可他们呢，劳资双方为了如何分从球迷口袋中挣出的20亿美元而争论不休，仔细想想他们哪个挣的也不少。

为了吸引更多的非机迷，游戏场商用了各种方法。便越来越多多的游戏看来是华而不实，从而产生了一种所谓"伪电影主义"的游戏。现在身边的很多朋友在说："现在的游戏玩一遍过过瘾，看看画就玩了。"现在次时代的游戏很多，但是真正好玩的却很少。就象现在的电影"大片"，高投人，高科技，大名星，大手笔，大量吹嘘的广告"爆炒"，看过后很多影片除了过瘾以外没就没什么了。

仔细想想，问问身边玩游戏的非机迷游戏到底是什么？游戏性到底是什么？对于游戏迷来说也许意味着太多，就象足球对球迷一样，其实它只不过是一种娱乐，是被人利用的赚钱工具，非洲美洲的穷人踢好球是为了能到欧挣很多钱，商家发现他们，包装他们也是为了同样的目的，游戏也是如此。

厂商吹嘘的广告宣传＋制作华丽的游戏画面＋空洞的让人没有要玩第二遍心情的游戏＝让厂商从中获得巨额利润。一个游戏厂商它的成功，只是软件发行的数量，主机的拥有量，看看PS和SS中真正可玩的游戏有谁敢说PS比SS的多呢？但在功利主义思想严重的当今社会，毕竟历史只记录结果，SEGA在这场与SONY的商战中败了，除了玩家在"煮酒论英雄"的时候可能会谈一谈。SS和PS的游戏，游戏性如何，还有谁会理采这些呢，反正钱我是赚到了。

说了这么多，就是想让大家在玩游戏时，多冷静的思考一下，有些东西不要过于狂热，毕竟游戏只是游戏而以，它不是生活的全部。由于生活和工作的压力本人现在没有什么心情也没什么时间玩游戏了，不过还是经常和朋友们一起对《实况》、打《V. R》，这可是很好玩的两款游戏，游戏性自在其中。

以下来稿者，因为地址不详或真实姓名不详，请速来信告之。

来信请寄：北京清河邮局062信箱，邮编：100085。

重庆 陈飞	马鞍山 挺婷
Forrest Gump	湖北 梁煜
上海 汤伟明	SERAE
江苏 庄杰	吴昌俊
南京 陈世俊	江苏 沈剑峰
寸金书院	武汉 马骏

一九九八年 业界畅销 GAME TOP 100

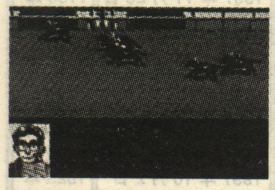
讲谈社

以下的游戏软件是由日本权威杂志"ファミ通"评选的在1998年内销量最高的前100名，这些统计数字均来自于全日本各处的软件销售商店，这里刊登这篇文章，主要是为了让国内的玩家了解一下在日本究竟什么游戏受欢迎，看一看两地玩家兴趣爱好的区别。

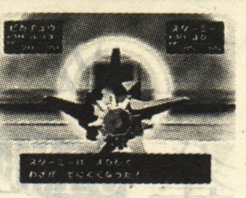
排名	机种	游戏名	厂商/类型/发售日	销量
100	SS	日本J联盟 创造球会2	SEGA SLG 1997年11月20日	12万3395本
99	SS	全日本足球队监督 世界初的足球RPG	ENIX RPG 1998年6月25日	12万8794本
98	PS	模拟商店2	ENIX SLG 1997年12月18日	13万2318本
97	PS	双界仪	SQUVRE AVG 1998年5月28日	13万2390本
96	PS	project－V6	GENERAL SLG 1998年2月26日	13万2553本
95	GB	塞尔达传说 梦见岛DX	任天堂 ACT 1998年12月12日	13万3244本
94	PS	咖喱方块决定版	COMPILE PUZ 1997年11月27日	13万6988本
93	PS	射击王	NAMCO STG 1997年11月11日	13万7253本
92	PS	成为飞行员	PACK SLG 1998年9月23日	13万8957本
91	PS	桑巴吉它	SCE SLG 1998年10月15日	13万9234本
90	PS	弹珠台	日本SYSTEM SLG 1998年8月6日	14万2548本
89	PS	打比赛马	ASCII SLG 1997年7月17日	14万4195本
88	PS	EVE The lost one	IMADAO SLG 1998年3月12日	14万5071本
87	GB	华丽奥世界2	任天堂 ACT 1998年12月21日	14万5570本
86	PS	斗魂列传	TOMY 对战ACT 1998年2月26日	14万5772本
85	PS	生化危机振动版	CAPCOM AVG 1997年9月25	14万6070本
84	PS	川钩～秘境的探求～	PACK RPG 1998年8月20日	14万7005本
83	PS	最终幻想V	SQUARE RPG 1998年3月19日	15万1937本
82	SS	格斗之王'97	SNK 对战ACT 1998年3月26日	15万6717本
81	PS	格斗之王'97	SNK 对战ACT 1998年5月26日	16万122本
80	N64	实况棒球5	KONAMI SPT 1998年3月26日	16万4532本
79	SS	恶魔救世主	CAPCOM 对战ACT 1998年4月16日	18万4759本
78	PS	实况足球3	KOMANI SPT 1998年11月12日	16万6290本
77	PS	超级机器人大战F	BANPREST SLG 1998年12月10日	16万7720本
76	PS	三国志Ⅵ	KOEI SLG 1998年10月8日	16万8156本
75	PS	COMPAL	NAMCO STG 1998年8月6日	16万9270本
74	GB	麦塔罗特	IMAGINER RPG 1997年11月28日	17万1133本
73	DC	索尼克大冒险	SEGA ACT 1998年12月23日	17万6614本
72	PS	PALAPALAPA	SCE ACT 1998年7月9日	17万8866本
71	PS	最终幻想Ⅶ	SQUARE RPG 1997年10月2日	18万1625本
70	PS	超级奥林匹克	KOMANI SPT 1997年12月18日	18万1625本
69	DC	VR战士Ⅲ 3tb	SEGA ACT 1998年11月27日	19万457本
68	PS	拥抱季节	SCE SLG 1998年7月23日	19万490本
67	PS	麻雀	CULTURE TAB 1998年10月22日	19万518本
66	PS	波洛古罗斯物语2	SCE S·RPG 1998年11月26	19万6938本
65	PS	古墓丽影2	EIDOS AVG 1998年1月22日	19万8942本
64	PS	音乐节拍 JHPPEND 3rd Mix	KONAME ACT 1998年12月23日	20万95本
63	PS	恐怖惊魂夜特别篇	TONE SOFT SLG 1998年12月3日	20万7434本
62	PS	新日本斗魂列传3	TOMY 对战ACT 1998年3月26日	21万798本
61	N64	耀奇岛	任天堂 ACT 1999年12月21日	21万2015本
60	PS	机动战士高达 ～夏亚的反击	BANDAI ACT 1998年12月17日	21万4100本
59	PS	幻想水浒传Ⅱ	KONAMI RPG 1998年12月17日	21万4609本
58	PS	FORMULA－1'97	SCE RAC 1998年1月15日	21万5828本
57	PS	影牢～刻命馆真章～	TOMY ACT 1998年7月23日	21万7409本
56	PS	炸弹人世界	HONSON ACT 1998年1月29日	21万7468本
55	PS	野心之战	SQUARE 对战ACT 1998年12月17日	22万2042本
54	PS	武士道之刃2	对战ACT SQUARE 1998年3月12日	22万3546本
53	SS	棒球队	SEGA SLG 1998年2月19日	22万6726本
52	SS	SENTIMENTAL GRAFFIT	NEC SLG 1998年1月22日	22万6476本
51	SS	机动战士高达 ～基伦的野望～	BANDAI SLG 1998年4月9日	23万1455本

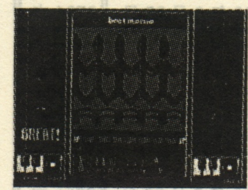
100名～11名简析

从第100名至第51名的排名分布中，我们不难看出，在国内炒作得异常火爆或极为吸引国内玩家的作品在日本则没有达到“热卖”的效果，这里面最具代表性的就是：“格斗之王’97”、“幻想水浒传Ⅱ”和“野心之战”。而许多可能国内玩家却没见过的作品，却可以与“KOF’97”等比肩，像“弹珠台”与“斗魂列传”都属于这一种，可能因为地域和文化环境不同吧！在100名至51名中，我们也看到了许多在1997年就销量不止的作品，例如：“咖喱方块”、“打比赛马”、“FFⅦ”、“生化危机振动版”。



在第50名至11名中，有几款作品被称为达到惊异销量的作品，移植的SFC的“幻想传说”，在1997年热卖的“大众高尔夫”和1996年就发售的“口袋妖怪”，看来名作无论时间长短，都能吸引玩家。在50名至11名的作品，如果不属于“超大制作”，那么就可以说创造了不小的利润，也可以认为是在1998年中成功的游戏。在名单中，大家可以看到许多知名的游戏，不过其间也存在着国内玩家所不了解的作品：“游戏王(GB)”、“桃太郎电铁7(PS)”、“大众高尔夫(PS)”、“XI(PS)”等等。





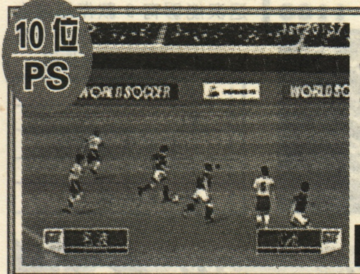
排名	机种	游戏名	厂商 类型 发售日	销量
50	PS	怪物农场	TECMO SLG 1997年7月24日	23万 3033本
49	PS	生化危机2振动版	CAPCOM AVG 1998年8月6日	23万 8533本
48	PS	J联盟监督	アクセラ SLG 1998年6月18日	23万 8533本
47	PS	CHOCOQ 3	TAKARA RAC 1998年2月19日	24万 858本
46	PS	天诛	SCE AVG 1998年2月26日	24万 5107本
45	PS	游戏王怪物篇	NAMCO SLG 1998年7月23日	25万 5489本
44	PS	幻想传说	NAMCO RPG 1998年12月23日	26万 7543本
43	N64	BANJO与 KAZOOIE大冒险	任天堂 ACT 1998年12月6日	27万 413本
42	PS	街头霸王ZERO 3	SQUARE 对战ACT 1998年12月23日	27万 1334本
41	GB	口袋妖怪卡	任天堂 RPG 1998年12月18日	27万 3412本
40	PS	私立公平学园	CAPCOM 对战ACT 1998年7月30日	27万 3756本
39	PS	华丽的街道之王	ENIX SLG 1998年9月23日	28万 1013本
38	PS	陆行鸟 不思议的迷宫 2	SQUARE RPG 1998年12月23日	30万 2492本
37	PS	双面女郎	SCE SLG 1998年6月25日	31万 2939本
36	PS	拉加伊亚传说	SCE SLG 1998年10月29日	31万 4494本
35	N64	马丽奥PARTY	任天堂 RPG 1998年12月18日	33万 255本
34	PS	热舞	ENIX ACT 1998年1月29日	35万 2616本
33	PS	爆走传说	HOMAN RAC 1998年6月25日	35万 4985本
32	PS	命运传说	NAMCO RPG 1997年12月25日	37万 9996本
31	PS	桃太郎电铁7	HONSON ETC 1997年12月13日	39万 3769本

排名	机种	游戏名	厂商 类型 发售日	销量
30	PS	古惑狼2	SCE ACT 1997年12月18日	39万 5884本
29	PS	足球教科书	NAMCO SPT 1998年4月29日	42万 2285本
28	PS	FIFA WORLD CUP98	EA SPT 1998年5月14日	45万 2285本
27	PS	古惑狼3	SCE ACT 1998年12月17日	45万 8749本
26	N64	元气比卡丘	任天堂 ETC 1998年12月12日	49万 1467本
25	N64	口袋妖怪运动场	任天堂 ETC 1998年8月1日	49万 1495本
24	PS	大众高尔夫	SCE SPT 1997年7月17日	49万 9120本
23	SS	樱花大战2 ～请你不要死～	SEGA SLG 1998年4月4日	50万 9445本
22	PS	电车GO	TAITO SLG 1997年12月18日	51万 4089本
21	SS	超攻机器人大战 完结篇	BANPREST SLG 1998年4月23日	51万 4089本
20	PS	陆行鸟不思议迷宫	SQUARE RPG 1997年12月23日	51万 7272本
19	PS	BEAT MANIA	KONAMI ACT 1998年10月1日	53万 2910本
18	GB	口袋妖怪	任天堂 RPG 1996年2月27日	53万 4024本
17	PS	实况野球98开幕版	KONAMI SPT 1998年7月23日	55万 836本
16	PS	山脊赛车4	NAMCO RAC 1998年12月3日	55万 7227本
15	PS	武藏传	SQUARE A·RPG 1998年7月16日	64万 8803本
14	PS	SD高达G世纪	BANDAI SLG 1998年8月6日	66万 4591本
13	PS	燃烧战车	KONAMI AVG 1998年9月3日	67万 4591本
12	PS	XI	SCE PUZ 1998年6月18日	68万 6042本
11	PS	星之海洋2	ENIX RPG 1998年7月30日	70万 457本

10名~2名简析

每一部作品都足以震撼玩家，其中除了足球游戏有其特定的时间环境(98世界杯)之外，其它每部作品都有着极高的水平。通过这几部作品可以看出，真正的消费者(至少在日本国内)都属于那些追求游戏本质的人，看看“萨尔达传说64”和三款GB游戏的销量就可以明白了。

10位 PS 实况足球3 WORLD CUP FRANCE 98



KONAMI　SPT
1998年5月28日
次世代上最优秀的足球作品。
75万881本

9位 N64 塞尔达传说64



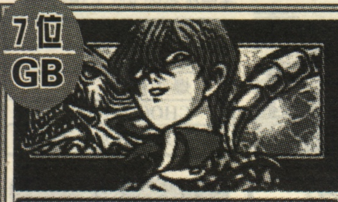
任天堂　A·RPG
1998年11月21日
追求超难度的真游戏者必选!
82万4952本

8位 PS 异度装甲



SQUARE　RPG
1998年2月11日
SQUARE的作品，其中带有全新的游戏体验。
89万2015本

7位 GB 游戏王



KONAMI　ETC
1998年12月17日
游戏性远远高于目前次世代中的一般作品。
93万7800本

6位 PS 寄生魔种

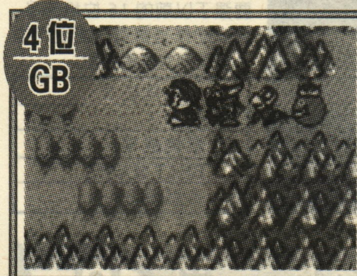
SQUARE　RPG
1998年3月29日
仿佛是在看一部好莱坞的电影。
99万4560本

5位 PS 铁拳3



NAMCO　对战ACT
1998年3月26日
连击!十连击!!爽快!迫力!!
118万6119本

4位 GB 勇者斗恶龙~怪物篇~



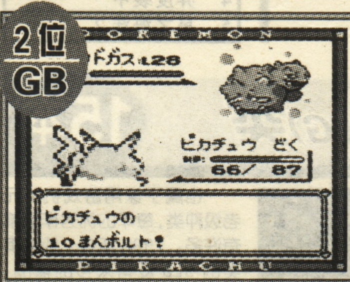
ENIX　RPG
1998年9月25日
是玩过DQ全部作品的玩家首选。
122万4039本

3位 PS GT赛车



SCE　RAC
1997年12月23日
去体验24小时耐力赛的痛苦吧!
149万5761本

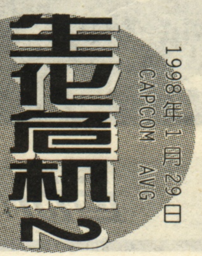
2位 GB 口袋妖怪~彩色版~



任天堂　RPG
1998年9月12日
风靡全世界的口袋妖怪，登场彩色GB。
150万8751本

1位 PS 生化危机2





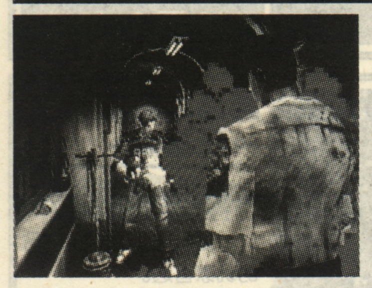
1998年1月29日
CAPCOM　AVG

215万5266本

在SQUARE、ENIX没有超大作的1998年，TOP 100的冠军自然要属于CAPCOM公司的AVG——“生化危机2”了。这部作品以前所未有的恐怖感和爽快感，为广大玩家带来了全新的体验，有关于“生化危机2”如何能取得如此佳绩，请参看上期杂志中的“风云论谈”。

TOP 100 的种类划分

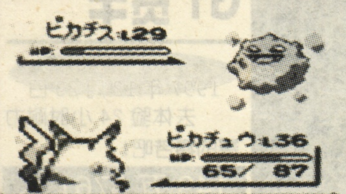
动作(ACT+AVG)类 29本



因为容量及画面的大幅度加强，使得动作类的爽快感要强于以前的16位机许多，所以动作类游戏在次世代中一直受到大家的喜爱。

1	生化危机2
2	铁拳3
3	燃烧战车
4	BEAT MANIA
5	古惑狼3

角色扮演(RPG+A·RPG+S·RPG)类 18本



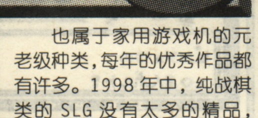
作为家用游戏机的主流种类，一直受到玩家的极大欢迎，其中的优秀作品更是很多，但在1998年中却没有极为优秀的游戏。

1	口袋妖怪
2	勇者斗恶龙怪物篇
3	寄生魔种
4	异度装甲
5	星之海洋2

模拟(SLG)类 15本



也属于家用游戏机的元老级种类，每年的优秀作品都有许多。1998年中，纯战棋类的SLG没有太多的精品，只有一部"SD高达"。

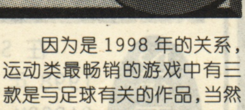


1	SD高达
2	电车GO!
3	游戏王怪物篇
4	J联盟监督
5	怪物农场

运动(SPT)类 10本



因为是1998年的关系，运动类最畅销的游戏中有三款是与足球有关的作品，当然这三款足球类的游戏制作水准也不低。



1	实况足球3～World cup France '98～
2	实况棒球98开幕版
3	大众高尔夫
4	FIFA World cup98
5	足球教科书

其它(ETC)类 9本





在过去一直是属于不太受大家欢迎的种类（异类?），这次能够有9款作品成为TOP 100，说明在1998年其它游戏种类缺少优秀作品。



1	游戏王
2	XI
3	口袋妖怪运动场
4	元气比卡丘
5	桃太郎电铁7

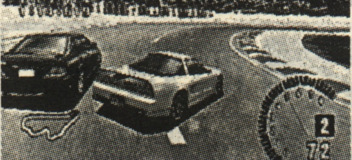
育成模拟(SLG)类 6本



由新兴的游戏种类上升为主力游戏种类，其中SEGA的"樱花大战"以及SCE的作品功不可没，不知道在1999年有什么新的作品?

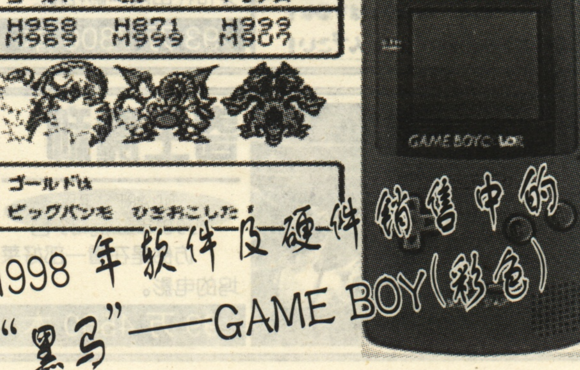
1	樱花大战2
2	双面女郎
3	恐怖惊魂夜2
4	拥抱季节
5	EVE The Lost One

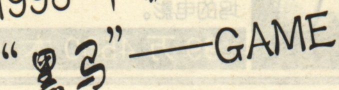
赛车(RAC)类 5本

RAC类沦落到这种地步，不过其中的"GT赛车"和"山脊赛车4"还是不可多得的精品，希望1999年可以见到更多更优秀的RAC GAME。

1	GT赛车
2	山脊赛车4
3	爆走传说
4	CHOCO Q 3
5	FORMULA 1 '97



1998年软件及硬件销售中的"黑马"——GAME BOY(彩色)

TOP 100 的主机划分

1998 年主机销量排行

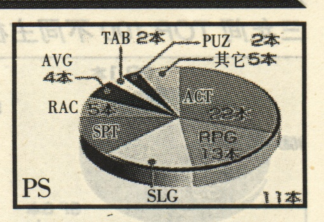
顺序	机种	公司名称	销售量
1	PLAY STATION	SONY	272 万 2682 台
2	GAME BOY	任天堂	164 万 7203 台
3	NINTENDO 64	任天堂	62 万 1348 台
4	DREAMCAST	SEGA	26 万 261 台
5	SEGA STURN	SEGA	25 万 8204 台
6	NEO·GEO POCKET	NEO·GEO	4 万 704 台

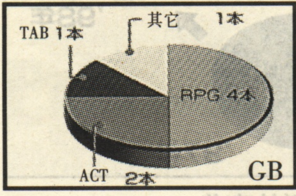
1998 年对应主机软件销量排行

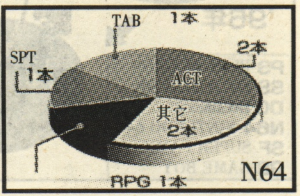
顺序	机种	软件销售量	发售游戏数
1	PLAY STATION	3120 万 9700 本	671
2	GAME BOY	502 万 3200 本	96
3	SEGA STURN	482 万 9300 本	262
4	NINTENDO 64	301 万 9100 本	56
5	DREAMCAST	41 万 9500 本	8

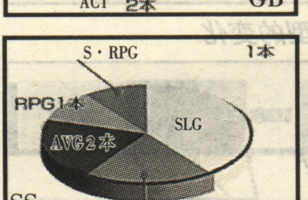
各主机游戏种类倾向

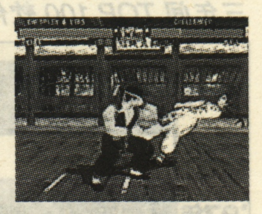
以下是畅销的五种主机在 TOP 100 中的软件分类，由此可以看出每台主机的游戏类型倾向。










Dreamcast

TOP 100 之制作人榜


冈本吉起

负责作品入 TOP 100 名称

生化危机 2、生化危机 2 振动版、生化危机振动版

第 1 位

● 总销售量:253 万 9734 本


中村光一

负责作品入 TOP 100 名称

陆行鸟不思议迷宫、陆行岛不思议迷宫 2、恐怖惊魂夜

第 2 位

● 总销售量:102 万 7198 本


小岛秀夫

负责作品入 TOP 100 名称

燃烧战车

第 3 位

● 总销售量:67 万 4591 本


池内伸彰

负责作品入 TOP 100 名称

双面女郎、拥抱季节、桑巴吉它

第 4 位

● 总销售量:64 万 4076 本


广井王子

负责作品入 TOP 100 名称

樱花大战 2 ~请你不要死~

第 5 位

● 总销售量:50 万 9445 本


高桥宏之

负责作品入 TOP 100 名称

大众高尔夫

第 6 位

● 总销售量:49 万 9120 本


高桥秀五

负责作品入 TOP 100 名称

大众高尔夫

第 6 位

● 总销售量:49 万 9120 本


さくまあきら

负责作品入 TOP 100 名称

桃太郎电铁 7

第 8 位

● 总销售量:39 万 3769 本


铃木裕

负责作品入 TOP 100 名称

VR 战士 3 tb

第 9 位

● 总销售量:19 万 457 本


中佑司

负责作品入 TOP 100 名称

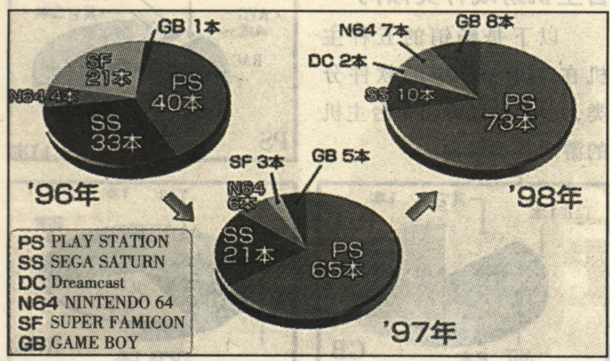
索尼克大冒险

第 10 位

● 总销售量:17 万 6114 本

过去三年间 TOP 100 彻底分析

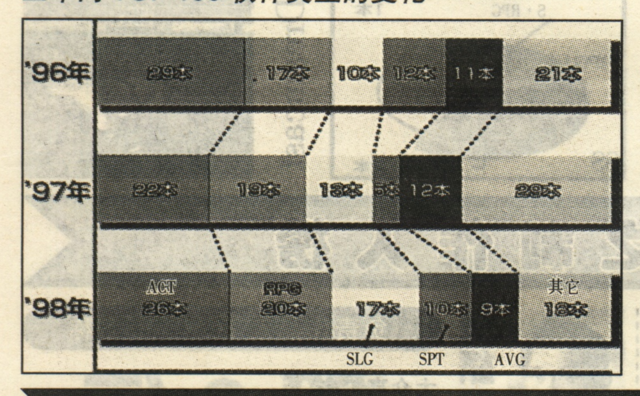
三年间 TOP 100 不同主机软件数的变化



1998 年各厂商发售软件数排名(TOP 100 内)

顺序	厂商	总销售量	游戏个数
1	任天堂	521 万 5598 本	11 本
2	SCE	508 万 5758 本	12 本
3	KONAMI	463 万 4181 本	11 本
4	SQUARE	426 万 6683 本	10 本
5	CAPCOM	324 万 9583 本	6 本
6	NAMCO	311 万 9194 本	7 本
7	ENIX	268 万 6919 本	5 本
8	SEGA	122 万 6637 本	5 本
9	BANDAI	111 万 4923 本	3 本
10	BANPRESTO	68 万 1809 本	2 本

三年间 TOP 100 软件类型的变化



三年间 TOP 100 软件总销售量

三年来，从 TOP 100 软件总销量来看，说明 GAME 的业界还是呈现上升趋势。不知在变幻莫测的 1999 年，业界的成绩还能继续保持前进速度吗？

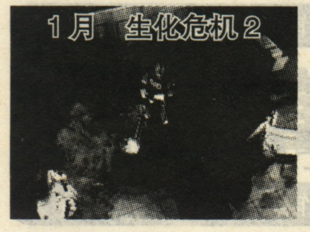
1996 年
3153 万 1456 本
1997 年
3684 万 5728 本
1998 年
3734 万 4127 本

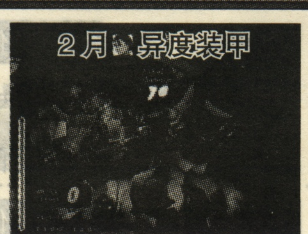
1999 年 TOP 100 冠军大预测



在 1999 年从现在来看，TOP 100 的第一名很可能会是 SQUARE 的“最终幻想Ⅷ”，也不排除其它作品。

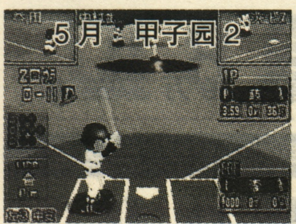
附录　1998 年每月销量第一名软件


1月　生化危机 2


2月　异度装甲


3月　铁拳 3


4月　樱花大战 2

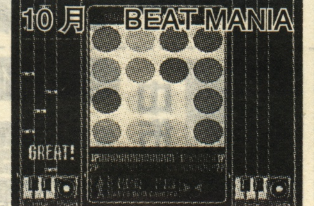

5月　甲子园 2


6月　实况足球 3
~ World cup France '98 ~


7月　武藏传


8月　星之海洋 2


9月　元气比卡丘


10月　BEAT MANIA


11月　萨尔达传说 64


12月　游戏王





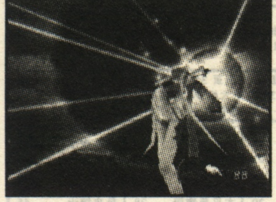
日本热门 GAME 排行榜 TOP10

以销售量为准

1999年3月15日发布

这个月的头名宝座还是被SQUARE公司的太空战士Ⅷ所取得,另外,新入围的游戏有OPTION赛车2、PS版的太空战士Ⅵ以及N64的恶魔城默示录。

太空战士Ⅷ 第1位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年2月11日

丰富的游戏性,完美的CG及全新的系统设计,使得整个游戏颇受广大玩家欢迎。

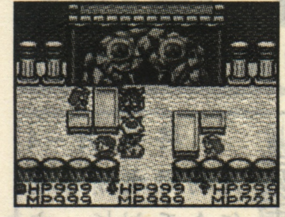
任天堂名人大乱斗 第2位



N64 厂商:任天堂
类型:ACT
发售日:1999年1月21日

此游戏把任天堂公司著名的游戏角色都聚集在一起,做成的一款游戏性很强的动作游戏。

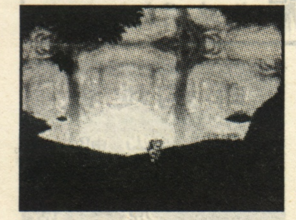
勇者斗恶龙(怪物篇) 第3位



GB 厂商 ENIX
类型:RPG
发售日:1998年9月25日

著名的经典游戏在此版中加入了很多隐藏地点,而且怪物的种类相当的多,是款好游戏。

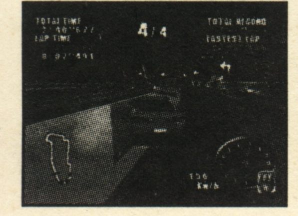
太空战士Ⅵ 第4位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1999年3月11日

完全移植SFC版的太空战士Ⅵ,让大家可以重温旧梦,并且在新版中还加入了大量的CG动画。

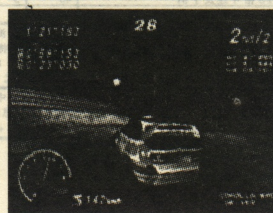
OPTION 2 第5位



PS 厂商:JALCU
类型:RAC
发售日:1999年1月26日

这款新入围的赛车游戏,其做工精细,设计合理,使游戏很快地挤进了前十名。

世嘉拉力2 第6位



DC 厂商:SEGA
类型:RAC
发售日:1999年1月26日

DC的经典赛车游戏,它借用了DC的优越性能,充分发挥出赛车游戏的魅力。

元气比卡丘 第7位



N64 厂商:任天堂
类型:RPG
发售日:1998年12月12日

任天堂公司的不朽名作,以其可爱的造型,丰富的内容,使其一直置身于前十名。

恶魔城默示录 第8位



N64 厂商:KONAMI
类型:ACT
发售日:1999年3月33日

N64版的恶魔城一出,就入围前十名,以其全新设计,复杂的地形,颇受玩家好评。

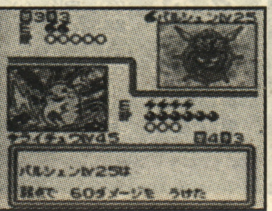
宇宙战舰 第9位



PS 厂商 BANDAI
类型:SLD
发售日:1999年2月4日

根据不朽的动画名著改编而成的一款SLG游戏,中间会出现大家很熟悉的角色,值得一玩。

口怪妖怪 GB 版 第10位



GB 厂商:任天堂
类型:RPG
发售日:1998年12月18日

口袋妖怪GB以其很好的游戏性和销售量使之成为GB主机上的一款名作。

98 年下半年合订本

将于近期上市！

汇集了 98 年 7 - 12 月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。



邮购地址

定价 28 元
免收邮费
(另加挂号费 1 元)

咨询电话：13635386655(暂定)
邮购部(收)　邮编：030001
山西太原市建设南路 168 - 7 号

电子游戏广场(4)

将于 4 月中旬隆重上市！

新作介绍　全面介绍近期发售的经典游戏，使玩家更能明确地找到自己的目标。

完全攻略　将 3 月～4 月的游戏精品进行全面剖析，它依然是玩家们的指路明灯。

电子游戏广场

(封面未定)

4

邮购地址

定价 10 元
免收邮费
(另加挂号费 1 元)

咨询电话：13635386655(暂定)
邮购部(收)　邮编：030001
山西太原市建设南路 168 - 7 号

沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

1、梦工厂(128 位)手柄+记忆卡+上网碟+原碟 3500 元
DC 原装手柄/原装记忆卡/原版碟 300/280/450~550 元
2、原装索尼 7501 机/7502 型/7003 型 1220/1240/1240 元
3、原装索尼 5903 机 1600 元;原装世嘉白土星机 850 元
4、世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型/Ⅲ型/MD 掌机 155/135/155/530 元
5、超任三合一光碟游戏机(全套) 1080 元;
6、N64 主机(原装全套)900 元;光碟机(普通/帮谷 VCD 型)1500/1850 元
7、GB 普/薄/荧光/彩色 310/340/440/650 邮费:20 元
8、原装二手 N 制电视(日立、夏普、松下)29 寸/25/19/14 售价:1250/920/700/450 元;(东芝、索尼)29 寸/25 寸 1400/1150 元;邮费:3.5 元/寸;全新 5.5 寸 N-P 双制铝平面直角彩监 400/台;邮费:30 元。
9、二手原装索尼机(新主板)1050 元/台 主机邮费 50 元/台

	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
次世代配件	太空Ⅷ攻略半单行本	45	15	PS 化解危机原装枪/踏板振动枪	180/190	25	PS 飞行摇杆/MD 飞行摇杆	80/30	20
	盗墓Ⅲ攻略单行本	45	15	PS VCD 卡(2.0)/鼠标	290/65	20	PS 单用方向盘/振动方向盘	270/290	40
	98 次世代年鉴	70	15	SS、PS 中文金手指卡+新版书	65/65	15	N64 震动/记忆卡	85/15	15
	生化危机攻略书	45	15	万用 AV 彩色打印机/暂停器	370/70	50	N64 震动记忆卡合卡	110	15
	SS JVC/三洋光头	120/140	15	GB 用充电电池组(普/薄)	65/60	15	N64 通用金碟 1~6 张/套	270	15
	SS 手柄/SS 原装枪	15/200	15	超任手柄普/透明 IC 连发	20/30	15	N64 手柄/原版卡(带)	120/180	20
	SS、PS 无线遥控手柄(对)	120/140	20	超任双线变压器/专用制转	35/65	15	SS、PS、N64 三用振动方向盘/三用不震方向盘	400/370	50
	PS 通用长线光头	240	20	超任金碟 5 张(套)/AV 线	120/15	15	SS 原装电影卡(数量有限)	460	20
	PS 绝招王柄/格斗震动柄	80/100	15	SS、PS 单用双人街机大摇杆	195/195	40	PS 四分插/SS 四分插	140/165	20

VCD 银目录: 皇家双妹唛(2CD)、地狱老师、龙猫(2CD)、不可思议的游戏(4CD)、金田一(2CD)、再见萤火虫(2CD)、城市猎人(2CD)、新世纪福战士(13CD)、超时空(2CD)、浪客剑心(5CD)、梦幻街少女(2CD)、行运超人(4CD)、魔域战士(4CD)、天空之城(2CD)、斗神传(2CD)、铁拳(2CD)、力王(1CD)、再生侠(2CD)、龙珠(11CD)、愿望之翼(3CD)、怪医秦博士(2CD)、高达 W(8CD)、风之谷(2CD)、婚纱小天使(4CD)、美少女剧场版(1CD)、饿狼传说(4CD)、毕业(4CD)、天地无用(2CD)、小倩(2CD)、幽游白书(2CD)、X 战记(2CD)、我的爱神(3CD)、跳舞街皇后(1CD)、大力水手(3CD)、魔法少女砂砂美(2CD)、圣传(2CD)、鬼神童子(5CD)、机动战舰(13CD)、花木兰(1CD)、街霸 V(2CD)、蜡笔小生(2CD)、强殖装甲(3CD)、超人太郎(5CD) 五张起邮,10 元/每张,15 元/20 片以内。

VCD 金目录: 97、98 拳皇(各 2CD)、地狱先生(1CD)、新世纪(4CD)、爱的呼唤(2CD)、高达 08 小队(5CD)、心跳回忆(2CD)、天空战记(3CD)、JOJO 奇遇(2CD)、超魔神英雄传(4CD)、魔法公主(2CD)、暗黑破坏神(3CD)、DNA2(4CD)、高达 0080(3CD)、高达 W(剧)(1CD)、高达 M-66(1CD)、孔雀王 2(3CD)、泪眼煞星(6CD)、天下无敌(6CD)、高达 W 战场回忆(4CD)、攻克机动队(2CD)、罗德岛(2CD)、圣子到(12CD)、王立宇宙军(2CD)、无限地带(4CD)、亚金正传(3CD)、樱花 Ⅰ&Ⅱ(1CD)、铁拳Ⅱ(1CD)、魔界转生(1CD)、强殖装甲(1CD)、SD 高达(1CD)、众神之黄昏(1CD)、悠长假期(11CD)、东京爱情故事(11CD) 失乐园(13CD) 跟我说,爱我(12CD) 平安夜(10CD) 屋根之下Ⅱ代(11CD) 屋根之下(12CD) 恋爱世纪; 15 元/张,邮费 15 元/20 片以内

日剧及 CD: 心跳回忆(2CD)、恋爱不用着急(1CD)、邂逅(1CD)、青春无悔(10CD)、悠长假期(11CD)、东京爱情故事(11CD)、爱情白皮书(11CD)、沙滩小子(12CD)、单身贵族(10CD)等 15 元/张

灌篮高手 TV 版歌曲大全集、96 日本卡通主题歌总动员、美少女战士主题歌精华集、纯爱手扎歌曲精华篇 3、太空战士、樱花大战 罗德岛战记、超时空歌集 20 元/张

MD 战略模拟类							
古代封印 水浒传(中文)	45/42	悟空外传(中文)/三国志 5(中文)	45/45	大战略 2 代(中文)	55	三国志列传+悟空外传(中文)	75
成吉思汗(中文)Ⅰ/Ⅱ	65/100	诸神遗产(中文)	45	吞食天地 3+大航海 2(中文)	75	悟空外传+大富翁(中文)	75
三国演义(中文)	45	吞食天地 3+梦 2(中文)	75	三国志 5+封神榜(中文)	75	三国演义+信长野望	75
太空战士(中文)	45	三国志列传(中文)	45	三国演义+大战略(中文)	75	噗哟噗哟通 2(**新卡**)	45
三国志 4 霸王之国(中文)	65	阿 Q 连环炮(中文)	100	三国演义+悟空外传(中文)	75	光之继承者	70
封神榜(中文)	45	吞食天地 3+三国 5(中文)	75	恐龙兄弟 2/沙丘魔堡 2	28/18	太空战士+三国 4(中文)	75
大富翁(中文)	45	梦幻模拟战 2(中文)/日文	45/38	模拟公园	31	吞食天地 3+水浒传(中文)	75
帝国王朝-亚瑟传说(中文)	45	大航海时代 2(中文)	50	三国志列传+大富翁	75	**爆笑三国新卡**	85
吞食天地 3(中文)	45	中国象棋(中文)	35	三国志列传+帝国王朝(中文)	75	**超级大富豪新卡**	80

动作类									
狮子王 2	27	音速索尼克 5	38	蝙蝠侠与罗宾	25	美女与野兽	25	雪山兄弟(**新卡**)	45
割喉岛	32	我家邻居都是鬼	30	毁灭警官 DOOM	26	摇滚方块(**新卡**)	42	双截龙	25
风中奇缘	45	漫画地带	24	西部枪手	25	超级忍者 3	25	侏罗纪公园 2/3	25/40
汤姆与基瑞	30	蚯蚓战士Ⅱ	38	武士魂Ⅱ	25	米老鼠与唐老鸭	25	战斧Ⅰ/Ⅱ	15/15
格斗四人组 3(24M)	32	玩具总动员	38	杨家将(中文)	48	格斗四人组 2	24	泥土战士	25
玛丽兄弟	35	外星战将	15	美少女战士	30	战斧Ⅲ/Ⅳ/Ⅴ	18/28/40		
阿拉丁	25	暴力克星	25	格斗三人组	18	忍者神龟	28		
复仇者	25	小鬼当家	15	洛克人 3	35	索尼克Ⅱ/Ⅲ	20/25		

格斗类									
98 格斗王	50	12 人街霸	27	VR 战士 2	40	龙虎拳	25	真人战打 3	35
超级 16 人街霸	90	铁拳 3	50	VR 战士对铁拳	25	七龙珠(超武斗完结篇)新卡	60	豪血寺一族	33
幽游白书	35	世界英雄	40	饿狼传说 2	35	侍魂	35	擂台摔角	40
真侍魂-霸王丸地狱变	30	七龙珠	22	恐龙格斗(32M)	35				

射击类									
空牙	20	雷电传说	18	越空狂龙	35	重装机兵	20		
超级大坦克	20	魂斗罗	30	战场之狼Ⅱ	25	蛟 蛟 蛟	18		
忍无可忍	25	火枪英雄	20	沙漠风暴 3	25	真实谎言	27		
碎烈风暴(**新卡**)	40	EX-战机	25	机械战警 4	28	米格-29 战机	20		

体育类									
篮球飞人	27	实况足球 2	25	98 NBA LIVE	40	98 FIFA	35	疯狂赛车 3	25
花式台球	23	天使之翼	25	暴力足球	28	印地赛车	30	热血足球	25
顶级赛车	28	99FIFA	35	赌城	18	摇滚赛车	25	究级麻将 98	65

GB 单卡目录									
97 格斗王	??	双截龙 6	25	足球	25	天外魔境Ⅱ	40	忍者龟Ⅲ	25
96 格斗王	25	阿拉丁	25	口袋恋爱	30	月影村怪物	30	原始人	25
饿狼传说	25	花木兰	25	国际象棋	25	太空战士Ⅳ	65	狮子王	25
幽幽白书	25	冒险岛Ⅲ	25	大贝兽物语	35	勇者斗恶龙	70	风中奇缘	26
侍魂	30	音速小子	25	超魔福神英雄传	35	三国英雄传	30	篮球飞人	26
热斗神传	25	超级玛丽Ⅲ	30	口袋妖怪	30	第二次机械人 G	35	怒之要塞	25
大金刚 3	30	NBA 篮球	25	大战略 2	30	牧场物语	30	98 法国世界杯	35
魂斗罗 6	25	爆钓烈传翔	40	吞食天地Ⅲ(中)	35	街头霸王Ⅲ	30	口袋妖怪(金)	80

MD 卡和 GB 卡邮费:6 元/盘,两盘 8 元,三盘 10 元,依此类推。

"黄锦成、黄盛昌、李毅、龙光睿等四位玩友见本广告速与本店联络"

地址(汇款): 沈阳市铁西区南八中路 78 号 **收款人(联络人):** 陆红疆 **邮政编码:** 110023 **邮购联络人:** 张小姐 陆先生
电话(传真): 024-25850632(8:00-20:00) 024-25846204(21:00-22:00)
乘车路线: 南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。



暗藏杀机

机种：DC　类型：AVG　厂商：PULSE INTERACTIVE　发售日：1999 年夏

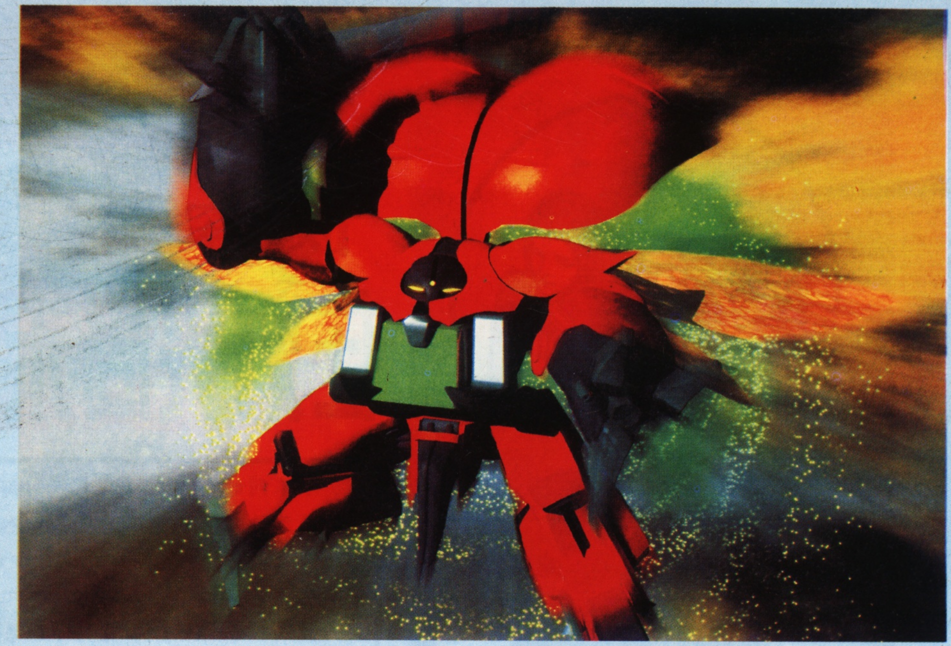
在未来，东京随着急速的国际化发展，以恐怖集团为首的外国人犯罪频频发生。这是个无论谁都感到恐惧，无论谁都痛苦不堪的混沌时代。但是，在这个时代中还有一个勇敢的女性，她的名字叫鲛岛凯伊。她确立了刑警的威信，向最大的敌人查妮丝·玛菲娅发起了挑战……

虽然是 AVG，但本作并不单纯以动作和解谜来吸引玩家，它最注重的是出色的视角效果。无论是普通游戏画面，还是穿插的 CG，都有着极高的素质，令玩者每时每刻都能体会到 DC 强大的机能。

智勇双全的女刑警


机器人大战完全圣典
机种:PS 类型:SLG 厂商:BANPRESTO 发售日:1999年夏
本作收录了“第二次机器人大战”、“第三次机器人大战”以及“超级机器人大战EX”，画面完全重新制作，此外还加入了CG和人语配音，是喜爱本系列的玩家不可错过的佳作。
スーパーロボット大戦
コンプリートボックス
ギレン「来れ！ 正義と平和を愛する真の人々よ！
我々DCはこの宇宙からの侵略に立ち向かうことを
約束しよう!!」
ブライト「なにを言うか!! ザビ家の独裁をもくろむ男が
なにを言うのか!!」







SUNRISE 英雄谈



机种:DC	类型:RPG
厂商:SUNRISE	发售日:未定

在本作中，SUNRISE 几乎所有著名的机器人都将登场，虽然游戏画面尚未公开，但从目前的部分机体 CG 来看，这款游戏的素质无疑是极高的。



侦探 神宫寺三郎

在灯光尚未消失的时候

本系列的游戏在许多主机上都曾出现过，简洁的系统和紧张的气氛令人印象深刻。此外，寺田克也的人物设计十分出色，可以说也是“神宫寺”成功的原因之一。此次的最新作在许多方面进行了改善，但它是否还能够吸引广大玩家的目光呢？



机种：PS　类型：AVG　厂商：DATA EAST　媒体：CD－ROM

在人来人往的大街上…

气氛紧张，充满悬念的著名冒险游戏“侦探神宫寺三郎”的第七作不久将会发售。

这一系列的游戏是通过选择画面上的指令并搜索受委托的事件来进行，在前作“梦的终结”中还采用了以数个人的视点来追踪故事发展路线的新系统。此次，作品将只是以主人公神宫寺的角度逐步展开，玩者在进行“询问”、“搜查”等工作之后，再进一步“推理”以发现事件内在的隐藏点。此外，根据玩者行动的不同，将会出现不同的结局。总而言之，本作在设计方面比以前的作品进步了许多，玩起来充满了临场感。

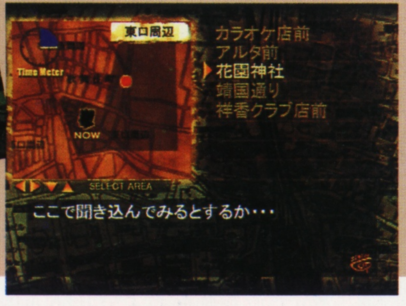


游戏中众多新的事件以及其中包含的复杂谜题将会成为对玩者最大的挑战—

所有的行动对调查的影响

系列第7作的本游戏导入了“时间”的概念，即有了“昼与夜”的分别。随着玩者的行动，因昼夜的经过而结束一天。由于这一设定的出现，所以玩者必须判断每天中应该做出哪些行动，并展开具有真实感觉的调查。即使是同一场所，玩者在白昼与夜间所得到的情报也会有所不同。





↑➡在选择指令时，一定不要浪费时间。

可以得到什么样的情报呢？

除了主角神宫寺之外，所有游戏中出现的角色都设定了“信赖度”这一参数。“信赖度”会随着神宫寺的行动而有所变化，因为得到的信赖程度不同，所以人们对神宫寺的态度以及可以得到的情报都会不同，玩者必须充分考虑人与人之间的关系和所接触人物的性格，这样在和他们接触的时候才会有所收获。





千万不要失去信赖！

名侦探神宫寺迎来了新的考验！

如何解开这复杂的谜题呢？

私人侦探神宫寺三郎与助手御苑洋子一起在新宿歌舞伎町开设了一家侦探事务所。某天深夜，一个被追赶的年轻人突然闯入了事务所内。他恳求神宫寺让他暂时留在事务所内。从这时开始，神宫寺便与这个名叫八木正隆的男子开始了奇妙的生活。正隆曾在海外留学，但经过各种挫折之后，他终于退缩了。他的言行引起了神宫寺的兴趣，并接受了他的两个委托，即搜索失踪女性和搜查秘密武器组织。在正隆的回忆中，事发的地点应该是在欧洲。等待着飞往欧洲的神宫寺的究竟是什么呢？



令人怀念的角色登场了

三好志保
➡淀桥署的鉴识官，与神宫寺相识，是值得依赖的女性。

今泉直久
⬅是新宿一带关东明治组的头目。

小林勇介
➡淀桥署刑事科的候补警部，与熊野参造是同学。

熊野参造
➡淀桥署的老刑事，委托神宫寺调查情报。

神宫寺三郎
➡拥有超群的推理能力和过人的勇气，平时为人冷酷，但也有温柔的一面。

风林豪造
⬆关东明治组组长，当年为人颇有侠气。因为复杂的关系，而与神宫寺结识。

用香烟转换气氛

在搜查过程中出现的指令是会变化的，前作中也曾有过"吸烟"这一指令，本次仍然将其保留下来，当调查进行不下去时选择此项指令，有时会出现新的情况。



用手册确认状况

神宫寺总是带着"手册"行动，手册中有神宫寺见到的人物的信息和神宫寺一天的行动，从这里面你可以对各种状况进行确认，为后面的侦探工作创造有利条件。



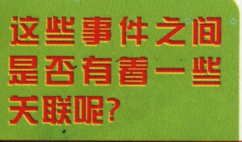
推理模式和搜索式仍然健在

前作"梦的终结"中受到好评的"推理模式"和"搜索模式"也保留了下来。"推理模式"是对调查结果进行整理，在分析各种状况时，玩者可自己选择图画和文章进行推理。"搜索模式"是在特定场所进行细致搜索的模式，通过搜索可以发现重要线索。



⬆搜查进行中出现了推理指令，这样就可进入推理模式。

这些事件之间是否有着一些关联呢？

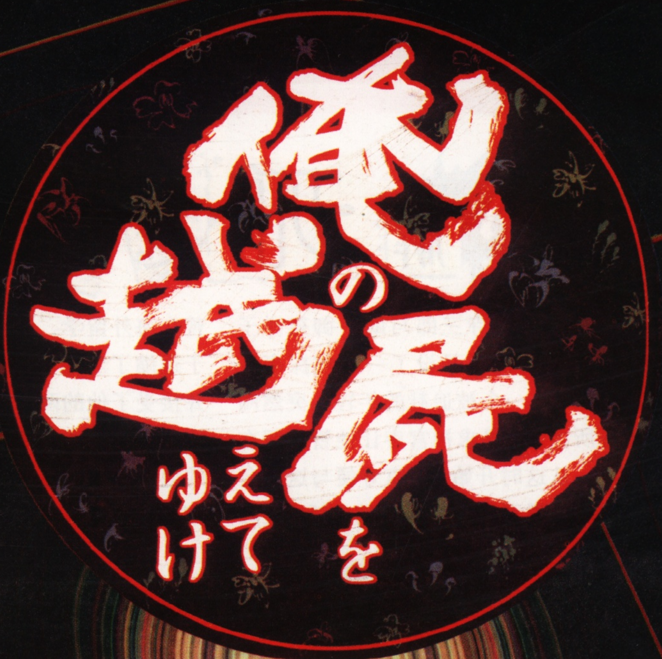


去迎接新的挑战吧！

大人气的推理冒险游戏不容错过！

曾经制作过“Linda ³”和“天外魔境Ⅱ”等作品的桝田省治又将有新的作品推出，这是款名字十分古怪的RPG——“越过我的尸体”。

舞台是在朱点童子和恶鬼等横行京都的时代。玩家作为背负着打倒恶鬼之命运的一族之长，要与自己的兄弟和孩子们组成队伍展开对邪恶势力的讨伐。主人公所在的一族被朱点童子施以了“短命咒”和“绝种咒”这两个可怕的咒语，无论谁最多都只能活两年，更不能与他人结合生子。最后，一族人只好通过与108位个性丰富的神结合来传宗接代，就这样留下了具有神之血脉的子孙。一族人在数代人延续的过程中得到了一些道具和奥义技，并传给了孩子们。继承了强大力量的主角等，开始了悲剧性的与朱点童子的战斗！





越过我的尸体

机种：DS　类型：RPG　厂商：SCE　媒体：CD－ROM




















PlayStation
机种:PS
类型:ACT
厂商:SQUARE
发售日:1999年4月22日
サイバーオーグ
CYBERORG

PS版開発中

ジョジョの奇妙な冒険

机种：PS／DC　类型：对战 ACT　厂商：CAPCOM　发售日：未定

根据著名漫画改编的"乔乔之奇妙冒险"将于 PS 和 DC 上出现！

这是一款画面极为华丽的对战格斗游戏，由于原作出色的设定，所以在人物方面有着先天的优势。总之，如果你是一名格斗迷的话，那么错过『乔乔』就是最大的损失。







北京腾达游戏 【邮购价目】

闯关族们的挚友!

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7003 型	1200 元	50 元	世嘉土星(白色)	850 元	50 元
PS7501 型	1200 元	50 元	PS 电影卡	250 元	25 元
彩色 GB 机	605 元	20 元	DC 机	3750 元	70 元

GB 机:295 元　邮费:25 元　GB 掌机超薄:330 元　邮费:25 元　世嘉 MD 机:125 元　邮费 30 元

本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目(以下 GB 合卡均无重复内容)

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 5 代,蜡笔小新 4 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	60 元
13 合 1	JPS-012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境 II(彩卡	200 元
11 合 1	(DY-04)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新 4、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 2、小叮当 2、赛车英雄、四川省等	45 元
13 合 1	(DY-05)	桃太郎、洛克人 5、RB 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 3、地球保卫战、F-1 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	45 元
17 合 1	(WG-013)	饿狼 RB,96 格斗,音速 5,幽游白书,玛莉医生等	60 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	60 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士 III,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界塔士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	85 元
15 合 1	(T-D15)	96 格斗,幽白 4,炸弹人,美少战士,蜡笔小新 5,兔宝宝 IV,小叮当等	115 元
12 合 1	(T-D12)	斩红郎,格斗 96,金钢战士,玛莉,打砖等	55 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗,幽幽白书,魁男熱,成龙功夫,绝对无敌	60 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	40 元
8 合 1	(AG809)	96 格斗,篮精灵,忍龟 3,恶魔城,食鬼乱马 1/2,苹果棋等	40 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪 III(中文版)),98FIFA,索尼克 5,卡拉久村,疯狂泰水 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 2 代	50 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙 III,音速小子 5,98 海战,虎鸽等	105 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克 5,猫捉老鼠,兔宝宝等	90 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟 3,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	65 元
16 合 1	(T-D16)	玛莉兄弟 4,米老鼠,史路比,仔宝蛋,扫雷艇,网球,撞砖,麻雀,玛莉医生,俄罗斯等	45 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	55 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	110 元
11 合 1	(11DB996)	RB 饿狼,96 格斗天王,吞食中文,三国中文,超级玛莉等	50 元
9 合 1	(AG901)	96 格斗王,洛克人 I、II、III、IV、V,玛莉 I、II、III,玛莉医生	75 元
37 合 1	(JK-063)	格斗学国,装甲奇兵 II,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 2,96 格斗,三国中文,洛克人 3,美少女 R,幽白 4,剑勇传说,门球弹 2,轰炸超人 3,音速 5,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 2,雪人 II,俄罗斯聚(彩色)	50 元
19 合 1	DC-066	轰炸起人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	175 元
14 合 1	14VT205	饿狼 III,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 4 代,四驱等	100 元
19 合 1	19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士 III(彩卡)	45 元
12 合 1	(JR1204)	赛尔达传说、星之卡比 II、第二次、太空战士 3、俄罗斯 II、玛莉等	85 元
2 合 1	(ZA01)	玩具总动员、杀手学堂	60 元
32 合 1	JPS-006	96 格斗王,天使之翼,双截龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯网球,口袋惑星传说,冒险岛,森林奥探,异形等(彩卡)	30 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、2、3、4、5 代,洛克人世界,役满,泡泡龙 III 等(彩卡)	55 元
10 合 1	(JK-001)	斩红郎,96 格斗,饿狼,愉打旋风 2,英雄榜,幽白 4,忍龟 3,蜡笔,索尼克 5,美少女 R	55 元
11 合 1	(6474C)	RB 饿狼、洛克人 5、冒险岛 3、蜡笔小新、美少女战士、柯拿米篮球、唐老鸭 II、小叮当、赛车、四川省、俄罗斯	115 元
88 合 1	(DY011)	冒险岛 3 代、忍者龙剑传、花式撞球、米奇、企鹅、金刚、玛莉医生、俄罗斯等	45 元
9 合 1	(JK-021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	27 元
10 合 1	(AG1002)	口袋绿,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯南,太空战士 III,信长,鬼马小精灵等	120 元
12 合 1	(JK-026)	大金刚 3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 3,洛克人 5,96 格斗,樱桃小丸子,太空 III,玛莉 2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	115 元
120 合 1	JK-059(B)	饿狼特别版,96 格斗王,朱罗记 II,NBA,又截龙 III,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	125 元
6 合 1	(JK-019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士 III,女神诞生 II,圣剑传说,三国中文	53 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 3,达菲鸭,虎鸽	120 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精录 2,虎鸽,杀手学堂	60 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97FIFA,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	55 元
17 合 1	(GB001)	96 格斗,大金刚 4,玛莉 6,玛莉 4,俄罗斯,大金刚,打砖等	55 元
10 合 1	(AG1004)	吞食天地,四驱小子,三国中文,女神转生,隐忍,太空战士,虎鸽等	55 元
11 合 1	DQ-002	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟 III,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	55 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士 III、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚 III、泡泡龙、洛克人、音速鼠	85 元
12 合 1	(12E)	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 2、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 6、暴龙世界、役满、方块 II 等	115 元
36 合 1	(DY004)	米老鼠 5 代、魂斗罗 2 代、7 人足球、小精灵、网球、俄罗斯、锄大 D、智慧弹球、米奇 5 等	115 元
38 合 1	(PC-1015)	恶魔城 3、传说骑士、宝石传说、四驱小子、炸弹杰克、太空防卫战	75 元
26 合 1	JPS-009	96 格斗王,朱罗记公园 III,泡泡龙 III,忍者龟 III,玛利 4,彩虹岛,双截龙 III,兔宝宝,N64 玛利,街霸 III 等(彩卡)	27 元
8 合 1	(AG806)	街霸 2、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	30 元
29 合 1	(JK-057B)	RB 饿狼、96 格斗、口袋金、超魔神 II、桃太郎电铁、上海、名侦探 3、武藏钓鱼 RV、口袋恋爱 II、三国中文、吞食中文、第二次中文、装甲机兵、隐忍、沙特传说、神剑、骑士、阿雷沙、太空战士 3、音速 5、忍龟 3、雪人、唐老鸭、小精灵等(此卡本店特别推荐)	55 元
7 合 1	(AG702)	97FIFA、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄	45 元
11 合 1	(11BM03)	RB 饿狼、街霸、白书四、飞龙拳、忍龟 3、美少女战士、冒险岛等	175 元
9 合 1	(9VT119)	RB 饿狼、98 世界杯、街霸、幽白四代、麻将等	40 元
10 合 1	(AG1001)	三国英雄传、96 格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	60 元
8 合 1	(AG803)	96 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	60 元
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙 3、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	55 元
12 合 1	(12RPG)	第二次机械人、吞食天地、龙珠 Z、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	90 元
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼、音速 5、热血系列运动等	45 元
9 合 1	(AG903)	98 法兰西、太空战士、罗马骑士、剑勇传说、圣斗士、其余重复	60 元
9 合 1	(AG902)	超魔神英雄传、恶魔城、大战略 II、创世纪、勇者历险、其余重复	75 元
14 合 1	(JR-1401)	杀人事件 II、音速 6 代、96 格斗王、恐龙猎人、泡泡龙 3 代、玛利、中国拳外传、花式撞球等	60 元
7 合 1	(BM701)	玛莉 6 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	50 元
6 合 1	(AG603)	腊笔小新 6 代、忍者龟 III、叮当、对战轰炸人、冒险岛 II、米老鼠 5 代	50 元
8 合 1	(AG812)	RB 饿狼、魂斗罗 II、飞龙拳外传、魁男、64 玛莉、格斗三人组、凤凰岛决战、玛莉 4 代	60 元
11 合 1	(11VT112)	96 格斗、大金刚 III、机器人大战、役满等	40 元
5 合 1	(AG506)	98FIFA 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	40 元
56 合 1	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	45 元
48 合 1	(GA006)	蓝精灵,小新 4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	60 元
18 合 1	(GB005)	96 格斗,龙珠 2,美少女战士,动物蓝球,大金刚 II,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	40 元
28 合 1	(JK-025)	96 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟 3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	40 元
19 合 1	JPS-001	96 格斗王,饿狼 III,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 6,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	40 元
88 合 1	JK-060(B)	96 格斗王,高速 5,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星蓝球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	60 元
36 合 1	(36D)	玛莉 4,美少女 R,蜡笔,泡泡龙,仔宝蛋,足球小子,扫雷艇,俄罗斯,仓库番,电单车,锄大 D,网球,麻雀,骰子方块	105 元
			55 元
			53 元
			60 元

ADVERTISEMENT 广告

北京腾达游戏【邮购价目】闯关族们的挚友!

	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	45 元
22 合 1	(JPS-003)	96 格斗王,95 格斗王,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	50 元
40 合 1	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	35 元
16 合 1	(S16)	斗神传、格斗天王 95、幽白、龙珠 Z、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	43 元
20 合 1	(20B03)	音普森家族、亚当斯家族、明星摔角、机器战警、小鬼发家、忍者蛙、终极神鹰、王者之剑、黑白棋、泡泡精灵、撞球、空手道、机车等	43 元
3 合 1	(DQ301)	勇者斗恶龙怪兽篇、三国Ⅲ(中)、杀人事件(彩卡)	65 元
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩),球玛莉欧Ⅱ(彩),海陆空大战略Ⅱ(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙Ⅱ,N64 玛利(彩)	200 元
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	50 元
12 合 1	001	坏玛莉欧 1・2、玛莉兄弟 1・2、玛莉大集合 1・2、N64 玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚 3、格斗 6、俄罗斯方块	115 元
28 合 1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115 元
12 合 1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱 GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115 元
15 合 1	004	大金钢 3、95 格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士 2、斗人魔镜传、SD 战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109 元
16 合 1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书 4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109 元
17 合 1	006	神龙传、米奇老鼠、泡泡龙、银河武士、武装重地、夜行鸭子、星际旅游、杰克逊、菲利猫……	44 元
52 合 1	TD-052	口袋黄,猩猩拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大战,泡泡龙,仓库番,大小士等	115 元
38 合 1	TD-038	玛莉兄弟 1、2、3、4、5、6、7 代,首都高赛车,麻雀,沙漠坦克,大运动会,铁骑士等	115 元
26 合 1	TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
29 合 1	010	96 格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、饿狼、太空战士、雷光战士、魔神英雄传……	169 元
25 合 1	011	坏玛莉欧 2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块……(普通机同时兼容)(彩卡)	109 元
14 合 1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠……	109 元
8 合 1	013	热血足球、热轿硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34 元
10 合 1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人 5、96 格斗、圣剑传说、太空 3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109 元
10 合 1	015	96 格斗、口袋怪物 9 青)、月影村怪物、口袋炸弹人 4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢 3、隐忍传说	109 元
11 合 1	016	第二次机器人大战、三国志中文……口袋红、真女神转生	74 元
11 合 1	017	天食天地中文、口袋英雄(绿)、恶魔城 3、魔法阵、大战略、骑士物语、樱桃小丸子、役满、玛莉医生、坦克大战、俄罗方块	74 元
11 合 1	018	宠物蛋、口袋怪物、机器人大战、大金钢 2、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍 5、玛莉兄弟 2、避邪除妖、信长野望、N64 玛莉	109 元
12 合 1	019	音速小子 5、樱桃小丸子、音速战士 3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人 5、音速打砖块、坦克、改造人 2、玛莉医生	34 元
18 合 1	18VT8001	坏玛莉二代,萨尔达传说,黄色口袋怪兽,怪蛇方块,水晶传说,超级挖金,海陆空大战,泡泡鬼,蜈蚣大战,炸弹杰克	115 元
12 合 1	021	斩红郎、格斗 96、金钢战士 2、玛莉兄弟、打砖块、南北拳、金钢战士 3、俄罗斯方块、网球、坦克、玛莉医生、玛莉姊妹	49 元
25 合 1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB 赛车……	34 元
37 合 1	37VT8004	大道武卫门 4 代,萨尔达传说,口袋黄金,轰炸队 6,首都赛车,超级玛莉,沙罗赛车,空手道,太空防御战,玛莉医生,五佑卫门Ⅱ,口袋红,口袋青	115 元
25 合 1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装重地、银河武士、新西洋棋、菲力猫……	44 元
26 合 1	025	樱桃小子、忍者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀……	34 元
27 合 1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女……	34 元
28 合 1	027	龙珠 Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34 元
	AG505	98FIFA,忍者龟 3 代,魂斗罗 6 代,疯狂泰山 2 代,鬼马小精灵	60 元
35 合 1	031	射击泡泡龙、忍者激龟 3、最后包泡忍道、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34 元
36 合 1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗 2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34 元
37 合 1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙……	34 元
38 合 1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大老二星际终结者……	34 元
14 合 1	036	大金钢 2、机器人大战、金货玛莉、玛莉 5、J 联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	109 元
	AG502	恶魔城 3,黑船党之迷,三国三中文,创世纪传传,沙特传说	80 元
	JK-045	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽大竟走,司令官月面之战,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98 海战复活记 10 合	110 元
24 合 1	039	幽游白书 4、蜡笔小新 4、上海、撞砖、方块、踩地雷 8……	30 元
32 合 1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人……	30 元
40 合 1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番……	30 元
15 合 1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,掏金者,网球大赛,解迷小子	85 元
22 合 1	043	金钢战士 3、魂斗罗 6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块……	30 元
45 合 1	044	冒险岛 2、玛莉 N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟……	30 元

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略	30 元	蚯蚓战士	30 元	玩具总动员	25 元	大贝兽物语	33 元	国际象棋	25 元	美人鱼	25 元
口袋恋爱	30 元	98FIFA	40 元	三国中文	30 元	汤姆猫	25 元	忍龟Ⅲ	25 元	冒险岛	25 元
魂斗罗	25 元	月球大战略	30 元	世界英雄 JET	25 元	蜡笔小新	25 元	异形Ⅲ	25 元	玛利Ⅱ	25 元
NBA JAM	25 元	怒之要塞	25 元	狮子王	25 元	杀人事件	30 元	上尉密令	25 元	街霸Ⅲ	25 元
饿狼Ⅱ	25 元	实况足球	40 元	泡泡龙	25 元	沙漠风暴	25 元	克星兄弟	25 元	暗黑封印	30 元
FI 赛车	25 元	4 驱小子	30 元	怪鸭历险记	25 元	超魔神Ⅱ	45 元	美少女战士	25 元	新钓鱼	25 元
破坏玛莉	25 元	忍者龙剑传	25 元	真实慌言	25 元	音速 6 代	30 元	四驱小子Ⅱ	30 元	荣光足球	30 元
风来西林	30 元	战斗原始人	25 元	大盗伍佑卫门	30 元	爆钓烈传翔	45 元	世界英雄 JET	30 元	实况棒球	30 元
炸弹人	25 元	绿口袋妖怪	35 元	忍者神龟	30 元	帮尼兔	30 元	国盗物语	25 元	忍空	30 元
魂斗罗	25 元	丛林王子	25 元	美国赛车	30 元	亚历兄弟	25 元	马利	25 元	叮当	25 元
双截龙	25 元	阿拉丁	25 元	大金刚 3 代	25 元	迷你机器人	33 元	兔宝宝Ⅱ	25 元	J 联盟足球	30 元
动物乐园	40 元	街头霸王	25 元	菲乐猫	25 元	海战	30 元	朱罗纪Ⅲ	25 元	太空战士Ⅳ	43 元
太空战斗	40 元	七喜小子	25 元	口袋(红、青、绿)	各 35 元	98 海战	30 元	机械战警Ⅲ	25 元	97 格斗王	70 元
饿狼 RB	25 元	洛克人 5 代	25 元	超魔神Ⅰ	30 元	白书	25 元	蝙蝠侠Ⅱ	25 元	电车	30 元
96 格斗	25 元	X 超人	25 元	昆虫博士	48 元	未来战士	25 元	李小龙	25 元	新炸弹人	30 元
斩红郎	25 元	牧场物语	40 元	天外魔境	45 元	蝙蝠侠	25 元	R 型事	25 元	龙珠 Z	30 元
真人快打Ⅱ	25 元	95 格斗王	25 元	第 4 次(中)、猫和老鼠	各 25 元	头文字 D	30 元	蓝球飞人	25 元	花木兰(新)	25 元

装甲奇兵 2 SLG(彩色机对应) 55 元　口袋妖怪(金)新卡 45 元

以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38 元	悟空外传(中文)	42 元	光明十字军	60 元	众神遗产(中文)	42 元	太阁立志传(中文)	90 元
	太空战士(中文)	42 元	新超级大战	50 元	织田信长(中文)	55 元	亚瑟(中文)	42 元	皇帝财宝(中文)	65 元
	封神榜(中文)	42 元	信长霸王传(中文)	42 元	大航海时代Ⅱ	35 元	中文三国Ⅴ(中文)	42 元	阿 Q 连环炮(中文)	104 元
	大富翁(中文)	42 元	古代封印	36 元	沙丘	18 元	吞食天地(中文)	42 元	大富豪(新)	70 元
	三国Ⅲ(中文)	42 元	太平记	40 元	忍者武雷传说	60 元	光之继承者	65 元	爆笑三国志 RPG(中)	85 元
	水浒传(中文)	42 元	光明与黑暗(中文)	45 元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	42 元	SLG 恐龙兄弟	28 元		
动作类	格斗四人组Ⅲ	33 元	音速 4 代	25 元	漫画地带	25 元	七喜小子	40 元	蚯蚓战士Ⅱ	38 元
	格斗四人组Ⅱ	25 元	狮子王	28 元	战斧Ⅰ	16 元	蝙蝠侠与罗宾	26 元	杨家将	50 元
	格斗三人组	19 元	丛林日记	35 元	战斧Ⅱ	16 元	水浒风云录	110 元	复仇者	28 元
	音速Ⅱ	20 元	丛林Ⅱ	28 元	战斧Ⅲ	19 元	侏罗纪公园Ⅲ	40 元	侏罗纪公园	26 元
	音速Ⅲ	26 元	忍Ⅰ	18 元	X 超人Ⅱ	26 元	外星战将	16 元	北斗之拳	16 元
	音速 5 代	40 元	忍Ⅱ	20 元	雌雄武士	19 元	玩具总动员	38 元		
格斗类	真・侍魂	30 元	幽白Ⅱ	35 元	VR 战士 2	40 元	粒子斗士(3D 格斗)	50 元	饿狼Ⅱ	36 元
	侍魂	36 元	16 人街霸	93 元	龙虎拳	28 元	98 格斗王(新卡)	40 元	摔角擂台赛	40 元
	七龙珠	23 元	豪血寺一族	34 元	世界英雄	40 元	七龙珠超武斗传完结篇(格斗新卡)	80 元	魂之利刃	60 元
	12 人街霸	28 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	26 元				

北京腾达游戏

【邮购价目】 闯关族们的挚友!

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
射击类	空牙	20元	异形战士	30元	雷电传说	20元	飞狼战机	15元	沙漠风暴	28元
	真实谎言	28元	骷髅行动组	50元	大坦克	20元	机械战警四	29元	机械战警	20元
	越空狂龙	35元	火枪英雄	20元	大旋风	15元	战场之狼	20元		
	魂斗罗	32元	鲛鲛鲛	20元	毁灭警官	27元	洛克人	33元	台球传奇	20元
体育类	疯狂赛车	30元	摩纳哥赛车	25元	98FIFA	43元	99FIFA(新)	37元	麻将Ⅱ	58元
	顶级赛车	30元	98NBA	43元	实况足球Ⅱ	25元	篮球飞人	28元	麻将Ⅲ	52元
文字类合卡	三国Ⅰ(中文)	38元	F22	28元	三国列传(中)+悟空外传(中)	75元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志Ⅴ(中)	75元	三国Ⅴ(中)+封神榜(中)	75元
	圣骑士	45元	模拟公园	32元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	75元	太空战士(中)+三国4(中)	75元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	75元
	A列车	28元	F117	26元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	75元	大富翁(中)+悟空外传(中)	75元		

MD廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	机器猫	18	快打拳头	18	森林守护者	18	蓝色霹雳	18	格斗英雄	28
	足球小将	18	未来小子	18	007	18	摇滚赛车	28	DJ男孩	18
	毁灭者	18	机动双警	18	热血足球	18	米老鼠Ⅱ代	18	坦克	13
	兽王记	18	唐老鸭	18	超音鼠	18	女子摔角	18	大海战	18
	海豚	25	欧林赛车	18	四天明王	18	追踪HQ	18	时空战士	18
	台球	25	兵器之王	18	神奇男孩	18	死亡游戏	18	忍者龟	28
	机器战警	18	恶灵之城	18	骷髅城记	18	冲破火网	18		

MD合卡

	型号	内容	价格		型号	内容	价格
10合1	(BE-1002)	大魔界村、西部牛仔、格斗三人组、蝙蝠侠、机器战警、北斗神拳、圣战奇兵、陨石大战、魔法宝石、小鸡	60元	3合1	(ME-304)	侍魂、机器猫、西部牛仔	50元
				3合1	(DM3018)	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40元
10合1	(ME-1001)	音速小子、明星足球、兰波3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮索尼克	60元	4合1	(KC446)	格斗三人组、冰球、坦克	40元
				4合1	(DM-4015)	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40元
10合1	(BE-1001)	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波Ⅲ、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60元	2合1	(KC-203)	火枪英雄、沙丘	34元
				3合1	(DM3001)	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40元
12合1	(KE-1201)	沙丘、模拟大富翁、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60元	4合1	(F-407)	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA篮球	40元
				4合1	(DM-4010)	机械工战警、格斗三人组、战斧Ⅱ、丛林熊	40元
3合1	(KC-304)	空牙、雷鸟Ⅲ、坦克	40元	3合1	(DM3002)	原始人、忍者蛙、顶级赛车Ⅱ	40元
13合1	(DM3016)	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40元	3合1	(DM3017)	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40元
4合1	(403-H)	机械战警、战斧Ⅰ、格斗三人组、大坦克	40元	4合1	(KC402)	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40元
3合1	(DM-3015)	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40元				

以上MD卡邮费每盘6元,2盘8元,以后每增加一盘增加2元邮费。

SS游戏	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	VR战士2	33元	春风战斗队(3CD,附录像带,拼图)	95元	斗士之历史	40元	大战略2	35元
	世嘉拉力	35元	豪血寺一族(附原装IM卡)	150元	VR战士完美版	20元	高达传说	35元
	房车大赛	15元	紧张小子(附胸针等纪念品)	150元	VR战士写真集LION	20元	制服传说	35元
	VR特警Ⅰ	38元	雷鸟5代(附雷鸟音乐C三张)	180元	PS铁拳3代	260元	J联盟	35元
	VR特警Ⅱ	38元	ZORK(AVG)	60元	机动战舰	150元	列岛震憾	35元
	索尼克合集	35元	SNK最强马传说	150元	电脑天使	150元	真说梦见馆	35元
	东京番外地	55元	飞龙Ⅱ	100元	病毒(3CD)	60元	怪盗	165元
	VR战士对格斗之蛇	55元	骨斗先生(2CD)	160元	胜利足球	35元	紫炎龙	160元
	快打刑事	55元	山卡赛车Ⅱ代	38元	银河之星(对应解码器版本、附送人物纪念卡)	190元	罗媚斗	40元

邮费每盘10元,两盘以上15元,以此类推…

推荐类(N64位机卡)	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	玛莉奥	650元	J计划	280元	玛莉奥赛车	550元	太阳方块	650元
	炸弹人	650元	耀奇岛64	650元	口袋妖怪(可在N64机上玩GB卡)	880元	007黄金眼	650元
	麻烦战士	650元	实况NBA98	650元	飞行之翼	490元	赛尔达传说64	780元
	电流棒	650元	FI赛车	650元	隆重推出恶魔城默示录——790元		(邮费为每盘15元)	
	玛莉全集	650元	实况赛球	650元				

FC主机:64元每台(附枪、枪卡、双手柄、电源)　FC精典RPG及SLG类卡带(玩烦了PS及SS游戏玩家不妨玩FC一试,效果虽不济但游戏性很高)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略	35元	吞食天地Ⅱ	45元	霸王的大陆	45元	太空战士Ⅲ	45元	圣火徽章Ⅱ	45元
勇者斗恶龙Ⅳ	45元	重装机兵	45元	荆轲新传	35元	太空战士Ⅱ	45元	半熟英雄	35元
勇者斗恶龙四代	45元	第二次机械人(中文)	45元	圣火列传	35元	太空战士Ⅰ	45元	魔神英雄传	35元

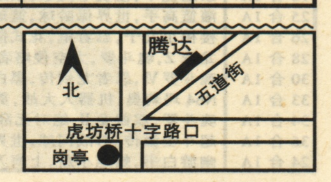
另:超任带节目一级软盘每张2元,30张起邮,邮费15元。

游戏机配件类	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
	PS记忆卡	25、35、60、80(组)120、150(元)	8元	SS手柄(原)透明	90元	8元	PS格斗记忆手柄	70元	8元	PS制转	45元	8元
				SS 3D手柄(原)	125元	8元	PS格斗手柄	35元	8元	PS、SS、N64、DC通用制转	135元	8元
	厚对厚对打线	15元	8元	SS记忆手柄	100元	8元	PS大摇杆	135元	8元	方向盘PS、SS、N64	270元	20元
	厚对薄,薄对薄	20元	8元	SS记忆卡(原)	155元	8元	SS、PS双用振动枪	60元	8元	方向盘(振)PS、SS、N64	330元	20元
	放大镜(薄)(厚)	20元	8元	SS四合1卡	125元	8元	PS(铁手)振动脚踏板	80元	8元	PS鼠标	45元	8元
	GB摇杆(薄)(厚)	15元	8元	PS振动手柄(原)	140元	8元	PS枪(原)	230元	10元	PS分插	120元	15元
	GB电源(薄)(厚)	15元	8元	PS普通手柄(原)	60元	8元	好日格斗手柄	25元	8元	PS组装手柄	85元	8元
	SS飞行大摇杆(原)	155元	5元	PS、SS双用大摇杆(原)	160元	15元	PS组装手柄	15元	8元	PS记忆卡30区	45元	8元
	SS加速卡(原)	130元	8元	PS格斗振动手柄	100元	8元	PS中文金手指	45元	8元	PS记忆卡120区	65元	8元
	SS加速卡(组)	45元	8元									

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街15号

电话:010-63153732　联系人:杨诺宾　邮编:100050

乘车路线:6路、53路、102路、23路、15路、14路25路虎坊桥站下车





北京玮琦游戏

GB 合卡		
编号	所含游戏名称	价格
AG 501	96 格斗王,幽游白书,魁武男孩,成龙功夫,绝对无敌	40
AG 502	恶魔城Ⅲ,黑船党之谜,三国志(中文),创世纪外传,沙特传说	45
AG 503	街霸Ⅱ,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	40
AG 504	98FIFA 足球,热血高校,热血硬派,冒险岛Ⅱ,街头赛车	40
AG 505	98FIFA 足球,忍者龟Ⅲ,魂斗罗Ⅵ,疯狂硬派Ⅱ,鬼马小精灵	40
AG 506	98FIFA 足球,克里兄弟,天使老人,小叮当,蓝精灵	40
AG 601	四驱车Ⅱ,疯狂赛车,街头赛车,越野电单车,坦克大战,快打电单车	40
AG 602	女神转生Ⅱ,美少女战士 R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	40
AG 603	腊笔小新,忍者龟Ⅲ,小叮当Ⅱ,对战轰炸超人,冒险岛,米老鼠	40
AG 701	玛莉Ⅵ,坏玛莉奥,玛莉Ⅳ,玛莉医生,水管玛莉,玛莉网球,撞砖玛莉	40
AG 702	98FIFA 足球,灌篮高手,足球狂,棒球,高尔夫,网球,保龄球	40
AG 801	三国英杰传(中文),三国志(中文),口袋妖怪Ⅱ,恐龙蛋,太空战士,信长野望,骑士物语	95
AG 802	玛莉Ⅵ,迷你四驱车Ⅱ,三国志(中文),女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	100
AG 803	96 格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉,碎石战士,南北拳,坦克,俄罗斯方块	40
AG 805	96 格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛莉医生,扫海艇	40
AG1002	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯楠,太空战士Ⅲ,信长野望,鬼马小精灵,米老鼠,玛莉医生,五子棋	110
AG1004	吞食天地Ⅲ(中文),四驱车Ⅱ,三国志(中文),女神转生外传,隐忍传说,太空战士,虎鸽Ⅱ,超级玛莉,玛莉医生,滚动方块	110
AG1007	吞食天地Ⅲ(中文),96 格斗王,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,四川美麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠Ⅴ	115
AG1101	太空战士Ⅳ(中文),吞食天地Ⅲ(中文),中文三国志,名侦探柯楠Ⅱ,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临, 魔界塔士Ⅲ(中文),三国英杰传(中文),豪华列车杀人事件	140
10 合 1E	口袋妖怪,风来的西林,第二次机器人大战,洛克人Ⅴ,魔法骑士,96 格斗五,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	130
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来的西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛 尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅲ,隐忍传说	140
10 合 1G	96 格斗王,大贝兽物语,怪兽况走,月球大战争,牧场物语,头文字 D 外传,陆海空大战略,口袋收藏品,98 海战复活记	140
11 合 1B	吞食天地(中文),口袋妖怪(绿),恶魔城Ⅲ,魔法阵,大战略,骑士手语,樱桃小丸子,役满,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块,	95
11 合 1B2	宠物蛋,口袋妖怪,机器人大战,大金钢Ⅱ,风来的西林,阿雷沙Ⅲ,隐忍Ⅴ,玛莉Ⅱ,避邪除妖,信长野望,玛莉Ⅳ	140
12 合 1H	大金钢,口袋妖怪(青),黑船党之谜,恶魔城Ⅲ,洛克人Ⅴ,96 格斗王,樱桃小丸子,太空战士Ⅲ,玛莉Ⅱ,三国志,骑士物语,魔法阵Ⅱ	140
12 合 1F	陆海空大战略,司令官,口袋妖怪(绿),风来的西林,四驱车,吞食大地,鬼太郎,三国志,希望之剑,创世纪外传,领土摸拟战	130
15 合 1A	大金钢Ⅲ,95 格斗王,机器人大战,秘宝传说,雷光战士Ⅱ,斗人魔境传,SD 战国传,银河时代,王国物语,阿雷沙,家庭战争,沙特传说	130
16 合 1B	吞食大地,坏玛莉奥,天使之翼,幽游白书Ⅳ,灌篮高手,美少女,三国志(中文),热血硬派,女神转生外传,时空霸者	130
17 合 1A	神龙传,米奇老鼠,泡泡龙,银河战士,武装重地,夜得鸭子,星际旅游,杰克逊,菲利猫	55
14 合 1B	机器人大战,吞食天地,中文三国志,口袋妖怪(青),口袋炸弹人,口袋情人,机器人大战外传,四驱车,金太郎,迷你猪,打地鼠	130
14 合 1C	大金钢Ⅱ,机器人大战,金币玛莉,玛莉Ⅴ,丁联盟足球,三国志(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生,大战略,复活,信长野望	130
20 合 1A	96 格斗王,97FIFA 足球,亚特兰大奥运会,及多项球类游戏	115
AG806	街霸Ⅱ,魂斗罗Ⅵ,泡泡龙,小叮当Ⅱ,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番Ⅱ	40
AG808	吞食天地Ⅲ(中文),鸡蛋仔俱乐部Ⅱ,疯狂赛车,黑船党之谜,信长野望,第一次机器人大战,大战略,勇者历险	115
AG809	96 格斗王,蓝精灵Ⅱ,忍者龟Ⅲ,恶魔城传说,食鬼,乱马 1/2,苹果棋,炸弹杰克	45
AF811	侏罗纪公园Ⅲ(中文),98FIFA 足球,音速小子Ⅴ,卡拉宙村,疯狂泰山Ⅱ,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵Ⅱ	105
AG812	饿狼传说Ⅲ,魂斗罗Ⅱ,飞龙拳外传,魁男垫,玛莉Ⅳ,格斗三人组,凤凰岛决战,玛莉史弟	40
AG815	天外魔境Ⅱ,超魔神英雄传说Ⅱ,名侦探柯楠Ⅱ,三国志(中文),太空战士,创世纪外传,骑士物语,信长野望	90
AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉Ⅳ,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	65
AG902	超魔神英雄传说,恶魔城Ⅲ,大战略Ⅱ,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城Ⅱ,大战略Ⅲ,创世纪英雄,	65
AG904	黑船党之谜,小叮当赛车Ⅱ,信长野望,第二次机器人大战,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍右卫门等	65
AG1001	三国英杰传(中文),96 格斗王,鬼太郎 ,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满,玛莉医生,滚动方块,米老鼠	95
6 合 1B	宠物鸡,口袋妖怪,太空战士,女神转空,剑传说,三国志(中文)	105
9 合 1C	装甲奇兵,口袋妖怪,月影村的怪物,宠物蛋,洛克人Ⅴ,96 格斗王,三国志(中文),太空战士Ⅲ,四驱车	125
8 合 1A	热血足球,热血高校,热血快打,热备方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	45
10 合 1A	侍魂Ⅲ,96 格斗王,饿狼传说,快打旋现,英雄榜Ⅱ,幽游白书Ⅳ,忍者龟Ⅲ,蜡笔小新Ⅳ,音速小子Ⅴ,美少女战士 R	115
14VT205	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,音速Ⅴ,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	60
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	85
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鸽Ⅱ,大怪兽,音速小子Ⅴ,猫捉老鼠,兔宝宝	65
11DB996	RB 饿狼,96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	75
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁球热血	85
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级蓝球,自由搏击,米老鼠	65
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中毒英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	50
8A08	真人快打Ⅲ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,忍者龟Ⅲ,达菲鸭,虎鸽	55
6A01	97FIFA 足球,狮子王,小木偶,蓝精灵Ⅱ,虎鸽,杀手学堂	60

GB 特价合卡		
12 合 1A	索尼克Ⅴ,樱桃小丸子,索尼克Ⅲ,音速撞砖,美少女妹妹,战车,俄罗斯方块,坦克大战,改造人Ⅱ,玛莉医生……	30
25 合 1A	灌篮高手,世界保龄球,篮球之星,口袋坦克,火箭车,纸牌风云,GB 赛车……	30
26 合 1A	樱桃小丸子,忍者龟,花式撞球,美少女战士,幽游白书,玛莉,魔法少女,超级麻雀……	30
28 合 1A	龙珠 Z,魂斗罗,太空侵略者,矿王,超级玛莉,力量超人,智慧老人,超级魂斗罗……	30
30 合 1A	魂斗罗Ⅵ,忍者龙剑传,黑白棋,四川雀士,双人役满,忍者外传,口袋麻将,五张扑克,大富翁麻将……	30
33 合 1A	N64 玛莉奥,机器人大战,勇者斗恶龙,企鹅大战,玛莉世界,屠龙勇士,新世界,飞天玛莉奥	30
34 合 1A	魂斗罗,双截龙Ⅱ,绝对无敌,海战,行动英雄,大玛莉世界,太空战士,格斗快打,海战奇兵……	30
36 合 1A	超斗士激传,对战网球,世界保龄球,米老鼠,魂斗罗Ⅱ,怪兽超人,街头坦克,……	30
24 合 1A	幽游白书,蜡笔小新,上海万里长城,撞砖,方块,踩地雷……	30

北京玮琦游戏

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97 格斗王	75	98FIFA	25	魂斗罗	25	真实慌言	25	世界英雄	30
恐龙蛋	25	98 世界杯	30	NBA 蓝球	25	大盗伍佑卫门	30	美少女战士	25
星际战争	30	鬼太郎	30	F1 赛车	25	忍者神龟	30	上尉密令	25
96NBA	25	大战略	25	炸弹人	25	美国赛车	30	异形 3	25
97 海战	30	玛莉Ⅵ	25	蚯蚓战士	30	大金钢Ⅲ	25	国际象棋	25
宠物蛋	25	名侦探柯楠	25	月球大战略	30	菲乐猫	25	蝙蝠侠	25
三国志(中文)	30	疯狂赛车	25	怒之要塞	25	昆虫博士	45	未来战士	25
96 格斗王	25	牧场物语	30	实况足球	40	天外魔境	45	幽游白书	25
花木兰	30	风来的西林	30	忍者龙剑传	25	汤姆猫	25	帮尼兔	30
电车	30	海陆空Ⅱ	60	丛林王子	25	叮当	25	超魔神英雄Ⅱ	45
第二次机器人大战	35	太空战士Ⅳ	65	阿拉丁	25	机械战警	25	沙漠风暴	25
三国英杰(中文)	30	勇者斗恶龙	65	七喜小子	25	法兰西足球	30	金田一少年	30
饿狼Ⅲ	25	四驱车Ⅲ	45	洛克人Ⅴ	25	实况棒球	30	蜡笔小新	25
四驱车	30	超魔神英雄	30	X 超人	25	钩鱼	25	汤姆猫	25
四驱车Ⅱ	30	吞食天地Ⅲ	30	玩具总运动员	25	暗黑封印	30	冒险岛	25
口袋妖怪(红/绿)	30/30	索尼克Ⅵ	25	狮子王	25	街霸Ⅲ	25	美人鱼	25
口袋妖怪(青/黄)	30/45	大贝兽物语	30	泡泡龙	25	侏罗纪Ⅲ	25	李小龙	25
口袋妖怪(紫)	65	同级生	30	怪鸭历险记	25	兔宝宝	25	侍魂 3	25

以上 GB 卡邮费每盘 6 元、两盘 8 元、三盘以上 10 元。外地邮购只须在汇款单上注明 GB 卡编号即可。

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
动画片		DNA	100	橙路(剧场版)	40	樱花大战Ⅱ歌谣全集	20
		樱花大战之花组专辑	40	蓝球飞人珍藏版	60	橙路钢琴曲	20
新世纪少年 EVA	195	樱花大战	60	特搜机动队	60	橙路主题歌集	20
新世纪少年 EVA(剧场版)	80	万能文化猫娘	60	阿尔斯兰战记	80	浪客剑心主题歌合集	20
高达－新机动武斗传 G	320	电影少女	60	超魔神英雄传说	80	魔法公主电影原声集	20
高达－新机动战记 W	320	X 战记	40	攻壳机动队	40	超级机器人大战歌唱集	40
高达－08 小队	80	卒业	80	少女革命	60	太空战士Ⅶ音乐集	80
高达－0080	60	孔雀王Ⅱ	60	天空战记	60	**日本连续剧**	
高达－0083	100	真孔雀王	40	北斗神拳(剧场版)	40		
高达－0083(剧场版)	40	圣子到	220	口袋妖怪	20	东京爱情故事	200
高达 Z	320	超兽机神	40	魔法公主(剧场版)	40	悠长假期	200
高达 ZZ	320	幽游白书(剧场版)	40	名侦探柯楠	280	恋爱世纪	200
高达 V	300	我的爱神	60	新海底军舰	40	同在屋檐下	210
高达 X	320	3×3 只眼	60	转校生	40	同在屋檐下Ⅱ	220
高达 F91	40	魔剑美神	40	**音乐**		平安夜	190
高达－逆袭的夏亚	40	秀逗魔道士	60			沙滩小子	210
高达 W－战场之回忆	80	超时空要塞－可否记起爱	40	超时空要塞 7 实况演唱会	20	跟我说爱我	200
罗德岛战记	120	超时空要塞 TV 版	220	新世纪 EVA－REFRAIN	20	星之金货一等你说我	210
罗德岛战记(剧场版)	40	超时空要塞 PLUS	80	新世纪 EVA－DEATH 篇	20	星之金货续集	210
浪客剑心	200	超时空要塞Ⅱ	60	新世纪 EVA－真心为你	20	请上帝给我多一点时间	200
浪客剑心(剧场版)	40	超时空要塞 MTV	20	新世纪 EVA－交响乐	40	金田一少年	160
暗黑破坏神	60	橙路	430	樱花大战歌谣全集	20	圣者之行进	190

以上动画片邮费每套 10 元,两套以上 15 元。

主机、配件

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
Dreamcast 主机·原装手柄·AV 线·电源·VR 战士Ⅲ原版盘			3650	PS 透明记忆卡	40	PS 鼠标	60
PS 原装美牌版主机(7501)手柄·电源·AV 线·原版盘			1200	PS 中文金手指卡	40	PS 原装振动手柄	140
原装 GB 机	290	DC 原装手柄	260	PS 连发格斗手柄	30	PS 原装四分插(可玩多人游戏)	380
原装超薄 GB 机	330	DC 原装 S 端子线	380	PS 组装手柄	15	AV 分插器	45
原装超薄 GB 夜光机	430	PS 专用制转	40	PS 原装手柄	50	PS 新款 VCD 卡	270
原装彩色 GB 机	675	PS 原装限定记忆卡	85	PS 南梦宫原装枪	165	PS 飞行摇杆	90
DC 原装记忆卡	250	PS 仿原装记忆卡	25	SS·PS 双用振动枪	75	PS、SS 双用街机摇杆	130

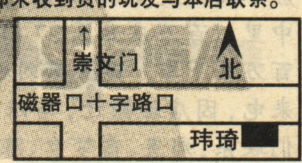
以上次世代主机邮费每台 50 元、GB 机邮费每台 20 元、各种配件每件邮费 10 元。

声明:因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详,造成本店无法发货,请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址:北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话:(010)67151137　　联系人:甘雨　　邮编:100062

乘车路线:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



鞍山益友平价电器商行 邮购价目

有效期4月1日—6月1日以邮戳为准厂价直销，欲购从速，退换满意。

邮购方法： 单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费10元一个，2个13元，以后每多一个加3元以此类推。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，称心如意的商品就准确及时地送到您手中，如有任何不明之处请电询。

本店承诺： 所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，款到24小时发货，从您汇款当天起8－20天均能收到物品，因远近不同所需时间有长有短，为了维护您的利益汇款25天仍没收到物品请来电查询。

物美价廉： 价格低质量与其它专卖店都是一样的所有卡带均有专人负责上机测试后才寄出。

正版GB卡适用于所有GB机，新卡记忆良好，附说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块质量问题终身包换。

GB单卡

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
街头霸王2代	15元	口袋妖怪3代(青)	20元	天外魔镜2代	28元	大金刚3	19元	吞食天地3代(中文)	20元
口袋恋爱	18元	饿狼传说2	16元	美国F－15战机	15元	口袋妖怪(紫)	65元	三国英雄传(中文)	20元
昆虫博士	28元	98明星足球	18元	三国志(中文)	17元	勇者斗恶龙怪兽篇	48元	口袋妖怪2代(绿)	20元
花木兰	25元	荣光足球	18元	98足球FTFA	17元	牧场物语	18元	第二次机器人大战(中文)	29元
饿狼传说3代	17元	97格斗王	70元	口袋妖怪(红)	20元	大贝兽物语	21元	超魔神英雄	28元
96格斗大王	15元	地下杀人零件	17元	口袋妖怪4代(黄)	35元	暗黑封印1＋2	21元	明侦探柯南	18元
三二四驱车3代	33元	月影村的怪物	19元	世界英雄传2	16元	国际象棋	15元	鬼太郎	18元

正版8位FC机用文字卡适用于小霸王，小天才，裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块质量问题终身包换。

FC文字卡

太空战士1/2/3代 25/26/33元　勇者斗恶龙1/2/3/4/5代 23/25/33/34/36元　圣火徽章1/2/3/5代 33/33/34/36元(3代为中文版)

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
魔神英雄传	28元	老64合1无重复	24元	三国志—英杰传(中文)	53元	吞食天地3代(中文)	33元	决战太平洋(中文)	53元
三国志2、3代	33、26元	97回归京港拉力赛	15元	银河时代(中文)	53元	荆轲新传(中文)	23元	战国群雄传(中文)	53元
吞食天地2代	34元	世纪大战	26元	风云三国(中文)	53元	第四次机器人大战	33元	宇宙战将(中文)	53元
半熟英雄(中文)	30元	三国志—雄霸天下(中文)	53元	楚汉争霸(中文)	53元	三国志5代	26元	上海大亨(中文)	53元
重装机兵(中文)	33元	第四次机械人大战(中文)	53元	吞食天地	26元	太空战士1＋2	33元	三国忠烈传(中文)	53元
封神榜(中文)	33元	杨家将(中文)	53元	成吉思汉	26元	18合1超智慧大全	18元	魔道士阴谋(中文)	53元
圣火列传(中文)	23元	基督山恩仇记(中文)	53元	元朝秘史	26元	蝙蝠战士2代	26元	爆笑三国(中文)	53元
第二次机器人(中文)	33元	英烈群侠传(中文)	53元	萨尔达传说(中文)	28元	帝国战记	26元	水浒传(中文)	53元
99格斗王	29元	魔法门(中文)	53元	冒险之书	26元	魔城英雄传(中文)	53元	勇者斗恶龙3代(中文)	53元

大量收购二手GB机180元只要能正常使用即可，寄到本店当天邮局付款，二手货出售GB机200元，已换新镜面，质保3个月，邮费30元。

正版16位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的16位世嘉型机，全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装合1个，说明书一本内装记忆电池一块，质量问题终身包换。

MD卡

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
三国志5代(中文)	49元	大富翁(中文)	39元	皇帝财宝(中文)	59元	太空战士(中文)	39元	封神榜(中文)	49元	大航海1代(中文)	39元
梦幻模拟战2代(中文)	39元	武将风云录(中文)	39元	吞食天地3代(中文)	49元	铁木真(中文)	59元	三国志3代(中文)	39元		
水浒传(中文)	49元	织田信长(中文)	39元	新光明与黑暗(中文)	39元	大航海时代2代(中文)	39元	三国志2代(中文)	39元		
信长霸王传(中文)	39元	悟空外传(中文)	39元	三国乱世群英(中文)	39元	众神遗产(中文)	39元	亚瑟传说(中文)	39元		

MD动作卡

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
杨家将	39元	过关神龟	13元	真侍魂	23元	战斧3代	13元	四人组3代	30元	忍者蛙	9元	真实谎言	20元
蓝球飞人	23元	松鼠大战	13元	侍魂	32元	兔宝宝	9元	对打神龟	20元	苏丹之剑	9元	雷电传说	13元
音速5代	39元	战斧4代	13元	豪血寺一族	32元	HQ追踪赛车	9元	割喉岛	20元	彩虹鸟	9元	战场之狼2代	18元
地球虫2代	33元	蝙蝠侠	9元	洛克人全集	23元	战斧2代	9元	12人街霸	20元	交交交	9元	摇滚赛车	13元
幽游白书	30元	机械战警3代	9元	超音鼠	20元	V形战机	9元	音速3代	20元	空战克星	9元	格斗三人组	9元
魂斗罗	20元	坦克	9元	侏罗纪2代	20元	四天明王	9元	魂斗罗2代	20元	武装雄英	12元	双截龙2代	9元
迅雷行动3代	20元	赌神	9元	复仇者	20元	恶魔城	9元	外星王子	20元	孔雀王2代	12元	异形风暴	9元
四人组2代	20元	雷鸟3代	9元	世界英雄	20元	超级飞狼	9元	音速4代	20元	联合大作战	17元	光电战机	9元
鸟人战队	20元	大富翁	9元	危险地带	20元	火枪英雄	15元	街头赛车	20元	中国象棋	15元	北斗神拳2代	10元
龙虎拳	20元	战斧	9元	实况足球	20元	摩那哥2代	15元	688潜水艇	13元	雷鸟4代	15元	外星战将	9元
越空狂龙	20元	台球传奇	18元	印地赛车	20元	森林守护神	9元	汤姆与吉瑞	13元	饿狼传说2代	31元	火爆警长	10元
忍无可忍	20元	超级忍	9元	F22	13元	恐龙兄弟	23元	超级忍3代	13元	美少女战士	20元		
阿拉丁	20元	顶级赛车2代	15元	空牙	13元	98足球	32元	花式台球	13元	鬼屋3代	20元		
米格29	13元	98格斗王	35元	沙丘2代	13元	真人快打4代	36元	西部枪声	9元	七龙珠	20元		
暴力克星	13元	超级玛莉	23元	F－15战斗机	13元	侏罗纪3代	37元	影武者	9元	主题公园	20元		

因9元卡销量大，购时请注明备换卡

配件类

配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格
GB镜面普/薄	7元/15元	PS2代中文金手指带书	45元	SS/PS标准手柄	10/8元	MD六建带摇杆小手柄	7元	MD游牧者专用电源	10元
SS/PS专用电源	各10元	SFC连发手柄	13元	GB带摇杆手柄普/薄	各5元	GB皮套普/薄	8元	PS金手指书	12元
SS直读(带图纸)	36元	世嘉飞行摇杆	13元	SFC标准手柄	11元	SS、PS、S端子线	9元	PS绝招王	59元
SS原装JVC专用光头	120元	PS直发手柄	10元	PS鼠标带垫	39元	PS120B记忆卡	49元	彩色GB专用放大镜	18元
SS/PS专用制转	各29元	GB普/薄充电电池各	38元	光盘保护膜50张	3元	通用AV3分插	17元	CD册20片/36片	15元
PS透明记忆卡	20元	GB电源普/薄	各6元	各种手柄导电胶	3元	PS格斗手柄	18元	MD超任2用中手台	60元
PS标准记忆卡	16元	SS原装三洋光头	120元	N64/SFC AV线两用	9元	MD主机电源	10元	GB彩对普对打线	20元
MD二型机AV转换盒	8元	GB普VS等对打线	13元	PS金手指电影卡	260元	MD连发摇杆大手柄	9元	GB彩对薄对打线	20元
原装3DO专用光头	60元	GB薄机对打线	13元	彩色GB专用皮套	10元	MD六建小手柄	6元	PS组装振动手柄	78元

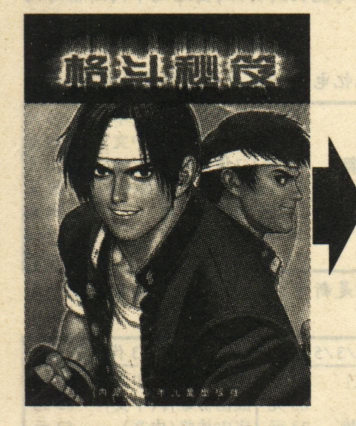
台湾主板真正100%兼容MD2型机PAL制式内置式转换卡兼容所有MD卡，付双手柄、AV线、电源、AV合、RF线，推广价125元，邮费35元，质保2个月

汇款地址：辽宁省鞍山市立山区太平158栋9号　邮编：114033

收款人：王恩超　电话/传真：0412－6411210

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径！！！



预计4月推出
请所有读者留意

格斗秘笈
修定版

240页＋120页＝
360页超豪华组合



（封面图案未定）

自本编辑部制作的《格斗秘笈》推出以来，受到了各届读者的广泛好评。为了满足玩友的需要，我们将于4月份推出《格斗秘笈 修定版》！该书在原来《格斗秘笈》的基础上，又新增加了120页的内容，更新、更全的为读者介绍了近期经典格斗游戏的系统分析和对战技巧！内容之丰富，可以说是空前的豪华！

邮购地址

山西太原市建设南路168－7号
邮购部（收）　邮编：030001
咨询电话：1363538655（暂定）

欢迎邮购　免收邮费

邮购信息

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元 优惠价15元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价：22元 免邮费	《电子游戏技巧7》 定价：10元
《电子游戏典藏本》 原定价25元 优惠价20元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价：28元	《电子游戏技巧（3）》 定价：10元	《电子游戏广场（1）》 定价：10元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《电子游戏技巧4》 定价：10元	《电子游戏广场（2）》 定价：10元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元	《电子游戏技巧6》 定价：10元	《格斗秘笈》 定价：22元

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

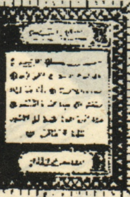
①邮购地址：山西太原市建设南路168－7号　邮购部　邮编：030001
②注明邮购书名及册数（另加挂号费1元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：1363538655（暂定）

纵横四海

圣典的谜与暗号









发现了传说古代王国的埃德加·格西的预言

世界上经常有一些不可思议的人物，生活在1877年至1904年的埃德加·格西说是其中典型的一个。

他身上具有极罕见的能力，但只有进入催眠状态时才可以发挥出来。虽然说出的好像是“梦话”，但对于提问者的问题却都做出了明确的回答。然而当他醒来后，就完全不知道自己说过些什么了，仿佛是某个第三方的人借助于他的嘴说话似的。

这种才能最初被运用于治疗病人。被医生认为没有希望的患者，拜访他后获救的人数据说已超过了万人，尽管他本身是个毫无医学常识的人。

不久这种能力被应用到了更广阔的范围。死后的世界或是人类的未来等等，一些由速记者记录下来的内容，在今天仍广泛流行着。

其中有一段关于亚特兰蒂斯岛的内容。所有谓亚特兰蒂斯是存在于远古时代，却一夜间沉入海底的海洋王国。不要说它的位置，就连其存在的真实性在当时都没有确切依据，但格西对它的发掘却倾注了极大的热情。

“现在的巴哈马岛曾是沉没的亚特兰蒂斯岛的一部分，要特别注意北比米尼岛。”

这段简单又像“梦话”般的文字，表现出了格西非凡的预言能力。正如预言中所说的，1968年在巴哈马岛上空飞行的民航驾驶员发现，在北比米尼岛近海的海中沉没着巨大的道路，金字塔和大理石柱，虽然因为没有根据，所以还不能证明这里是亚特兰蒂斯，但可以肯定的是这里曾是历史教科书没有记载的高度文明的城市。



此时格西已经不在人世了，人们在惊于这个历史大发现的同时，也感到了格西卓越的预言能力，就连专家们也对格西十分敬佩。

揭示了大变后地球生存方式的预言

埃德加·格西的预言中也有关于未来人类的部分，虽然其中的内容并不让人愉快，但曾救过众多病人的格西，也揭示出挽救的方法。

首先，关于天地变异的内容叙述如下：

“地球在美洲的西侧分裂开，日本的大部分将沉没入海中。(略)北极和南极发生大变异，并导致热带火山的爆发，之后地轴将偏移 。最终结果是今天的寒带和亚热带变为热带，到处是茂盛的苔藓和蕨类。这些情况将在1958－1998年间开始。”

看起来，这可能是种大规模变化，但根据预言，这种变化的到来是非常缓慢的。不过现今可能已经开始了，近期的厄尔尼诺现象可能就是征兆之一。

另一方面，还有许多充满暗示的关于人为的变化的预言。

“人们间做为教师资格的是其获得的地位，做为公仆为人服务的人在光天化日之下进行腐败活动，混乱与争斗在滋长。(略)这个时候就可以证明世界末日善恶之决战临近了。”从这些预言中可以看出，现在的世界正在逐步走向灭亡。

但是格西的这些话并不表明这是一切的结束，对于面临灭亡的人类，他又留下了以下的信息。

“在充满苦难被血污染的世界上，你的祈祷，你的祝福将带来新的希望。不久，地上将洋溢着喜悦，和平之花盛开之日将来到人间。”

“在你眼前常常出现善与恶、生命与死亡，如何选择是你的权力。”

这些类似宗教的话语，总而言之就是按良心行事，不

要错误判断善与恶，这也将是动乱后世界能否幸存的分界线。

揭露暗杀美国总统真正犯人的谜之文献

二十世纪最惊人的事件之一是美国的肯尼迪总统被暗杀的事件，这件发生于1963年的事件，至今仍留有许多的谜，而记载了整个内容的文献也将被封存至2039年。

但是同样的事件在19世纪末也曾发生过，那就是林肯总统的遇刺。

因南北战争获胜而成为英雄的亚伯拉罕·林肯总统，1864年在观看戏剧时被一名叫布斯的男子暗杀。虽然此后逃走的布斯也被处死，事件一下子得以解决，但仍留下了大量令人怀疑的地方。布斯可能是黑幕下某大人物的一个网眼，或者被射死的布斯只是个替代者。这与暗杀嫌疑犯射杀肯尼迪时的情况几乎是如出一辙。

然而在怀疑众多的林肯暗杀事件中，还出现了一个更加引起人们怀疑的文献，这就是当时的国家行政警察(NDF)长官贝克在事件后的记录。

"现在的罗马中有三个人在走着。他们是犹大、布鲁图(公元前85年－公元前42年，古罗马共和国末期的政治家)和密探。三个人都在各自策划。如果亚伯拉罕死了，他们将成为国王。"

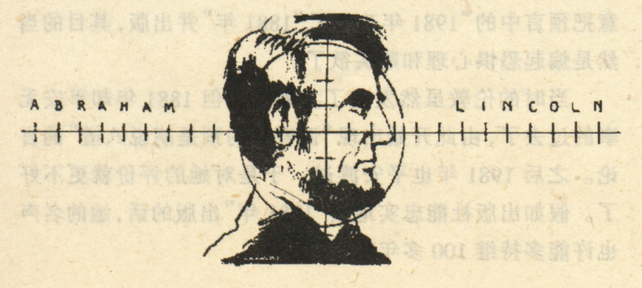
"男子(林肯)倒下即将死去时，犹大前来吊唁他所憎恶的人。不久，看到男子死后，犹大说："他得到了历史，而我则得到了国家。"

"犹大"和"布鲁图"都是背叛者的代名词，也就是指背叛林肯的人们，据说其中的犹大是指当时的战争厅长官斯汤顿。立场强硬的斯汤顿不但一直反对林肯的政策，而且还一直希望成为林肯的继承者。更加奇妙的是，当他赶到犯罪现场的时候，说出了"现在他成为了历史中的人物"的一句话。这也许就是文献中"他得到了历史"代表的一句话。

此外，关于"布鲁图"，据说并非是指暗杀的实施者布斯，而是布斯父亲的名字，乔尼亚斯·布鲁图·布斯。

那么"密探"又是谁呢?这被记在了文献的最后。

"但是对于那些想密探做了些什么的人，我要说，那就是我。"也就是说，贝克长官是自己是"黑幕"，他是暗中负责告发的人。斯汤顿设计了暗杀的计划，贝克向斯汤顿出

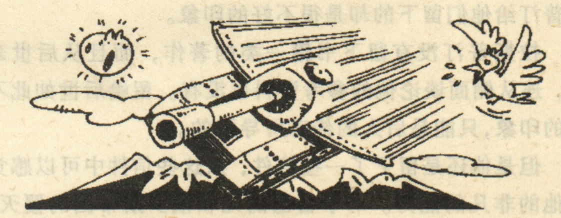


卖情报，由布斯来实施计划，从这个文献中我们可以想出以上这个公式。奇怪的是写下了这个文献的贝克，在之后的数月就死亡了。也许是要消除知道得太多的人吧，或者是"黑幕"。为了陷害贝克而制造的。这个谜一般的文献，使得本来就很神秘的事件更加被包围在谜团之中了。

古代印度叙事诗中记载的未来武器

说到现代战争，以海湾战争为代表，是喷气机发射导弹，而地面以对空导弹迎击的高科技战争。在历史上曾有不少书籍预见到了这个时代的到来，但最早的应该说是二世纪产生的古代印度叙事诗《拉玛亚那》。

这本诗与印度另一叙事诗《玛哈巴拉塔》并称为"古典"，翻译过来的意思应为"拉瓦那王行事记录"。虽然这是记载了过去的书籍，但内容中也有SF小说的一面。



例如，以下的记叙：

"拉瓦那高兴的乘上普修巴卡·瓦玛那。在黄金柱子的祖母绿门中，垂下装饰着珍珠的绳索。如你想象般飞快，可飞去任何地方。"

"一切应有的东西都在那里。一切都无法与之相比美。既无严寒，也无酷暑，这里总是温度适宜。"

"国王拉瓦那乘上他用力量取胜而获得的飞空战车，去他任意要去的地方。用他高傲和邪恶的心征服了三个世界。"

根据书中的记载，"普修巴卡·瓦玛那"可能是高速飞机，还装备了抵抗印度高温的空调，至于"飞空战车"，一定还配有强大的武器。

之后对抗瓦玛那的武器出现了。可投掷被称为"阿斯特拉"的东西，并用魔术方法击落瓦玛那。看来这就是现代武器中的地对空导弹了。

不仅如此，在"古典"中还有各种风格不同的武器。例如，称为"索曼瓦"的可以支配心灵的武器，这可能就是现代的神经毒气，或是尚未出现的思维控制武器的一种。称为"修虾那"的是蒸干水分的气象武器，现在还未有过。"姆鲁启那德那"是停止人类所有情感的武器，"卡达鲁巴"是让人类性欲兴奋的武器。

这些武器现在看来并不是异想天开，但在当时是肯定不存在的，也许作者是凭幻想写成的。当时的人竟会有如此的想象力实在是令人不可思议。不过希望这些预言永远不会成为现实。

预测俄国革命的拉斯普汀的眼力

被后世人评为"怪僧"、"性之权化"等，有许多奇特事迹的俄国宗教家拉斯普汀，尽管有如此多不好的评价，但他却运用自己特殊的能力治愈过无数身患不治之症的人。

其中代表性的一例是对当时俄国皇帝尼古拉二世之子，皇太子阿莱克赛的治愈。皇太子患有重度的血友病，幼年时就被诊断生命将很短暂，所有的医生和宗教者都束手无策。

但是就在这时，拉斯普汀出现了。他只是非常虔诚的进行了祈祷，就让阿莱克赛 完全恢复了过来。

从此，他得到了皇室一家人绝对的信赖。但反映完全不同的是宗教者、政治者和医生等方面。对于他们来说，拉斯普汀给他们留下的却是很不好的印象。

拉斯普汀没有留下书籍一类的著作，而且从后世来看，连从侧面谈论他的参考资料也没有。留给后世如此不好的印象，只能是后人的传言所导致的。

但是他还是留下了一些信件，从这些信件中可以感觉出他的非凡的能力。对于自己的死和俄罗斯帝国的覆灭，他都非常准确地预见到了。

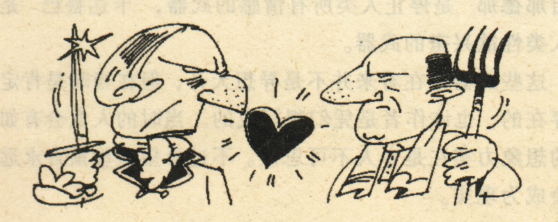
以下是他写给自己孩子的信中的部分内容：

"灾难突然临近我们，那是巨大的不幸接近过来。圣母玛利亚的脸上满是愁云，圣灵在寂静的夜中烦恼痛苦。(略)将会流出无数的眼泪和鲜血。对于烦恼和痛苦，我已什么都分辨不清了。宣告我生命终止的钟声不久也将响起。(略)无数的人将丧失生命。大地在震动。饥饿与疾病冲击着人类。"

此外，对于皇帝尼古拉二世还留有更加详细的预言。

"我有种不久将离开人世的预感。(略)如果我是被极普通的暗杀者，特别是被我的兄弟俄国农民夺走生命的话，作为俄罗斯皇帝的你不用有任何恐惧。你与你的孩子们，在今后数百年间仍将统治着俄罗斯。但是，如果我是被贵族所暗杀的，这块大地将发生杀戮。你将在三个月之内离开皇帝的宝座。之后你的家庭、亲族将一人不剩，在两年之内被俄国人民夺去生命。"

这封信件写后不到二周时间，拉斯普汀的死期就到来了。这时是1916年12月16日。不是病死，而正如预言，他是被暗杀的，暗杀者不是，农民而是贵族。



两个月后的1917年2月，作为俄罗斯帝国崩溃的序曲，"二月革命"爆发了。首都彼得堡变成了暴动与杀戮之地，无数贵族被捕并被惨酷的杀死。尼古拉二世于三月辞去了皇位，这时正是拉斯普汀死后的第三个月。之后皇帝一家人，在一年半之后的1918年7月，被全体处以极刑。

所有的一切都正如拉斯普汀的预言。他也用自己的死亡证实了自己奇异的能力存在的事实。

女诺查丹玛斯令人意外的结局

谈到中世纪至近代欧洲的预言家，人们首先想到的一定是诺查丹玛斯。但是实际上早在诺查丹玛斯之前，就曾经有过一位用诗占卜未来的女预言家。

她的名字是玛泽·西普顿，生活于中世纪的英格兰。据说她鹰勾鼻子、驼背，是典型的魔女容貌。但她预言的命中率却极高，当时的人也都知道她，可以说是"女诺查丹玛斯"了。

她与真正的诺查丹玛斯同样，也留于关于世界灭亡的预言诗。

"当女人装着男人的服装，剪去了长长的头发，并穿着裤子的时候，

图画可以自由活动的时候，

船像鱼一样自由在海中游动的时候，

男人越过天空追逐鸟儿的时候，

世界的一半将浸泡在血中，那是死亡。"

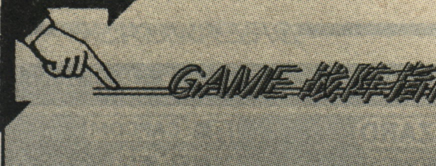
与常常用一些隐藏词汇，迫使他人进行解释与推测的诺查丹玛斯相比，这些内容极真实而且易理解。

"自由活动的画"一定是电影。"船像鱼儿般自由在海中游动"是指潜水艇的出现。"越过天空追逐鸟儿"是说飞机所带来的航空时代。玛泽·西普斯准确地预见到了20世纪科学技术的进步，甚至于言中了时代女性的时尚，大概最后的一句是指第二次世界大战。至于她的预测能力，看来完全不用怀疑了。

但是在现代，为什么与诺查丹玛斯相比，她的知名度却远远低于前者呢？现代人中知道她的人很少，而其中的原因却十分出人意料。

事实上，西普顿还在别的诗中曾预言人类的终结将在1981年。现在看，这个预言失误了，同时这个预言也对她带来了极大的影响。那还是19世纪的事了，当时的出版社特意把预言中的"1981年改为了"1881年"并出版，其目的当然是煽起恐惧心理和购买欲了。

当时的伦敦虽然发生了大恐慌，但1881年却平安无事的过去了，由此开始出现"西普顿的预是胡说八道"的言论。之后1981年也平安渡过，于是对她的评价就更不好了。假如出版社能忠实地按"1981年"出版的话，她的名声也许能多持继100多年吧。



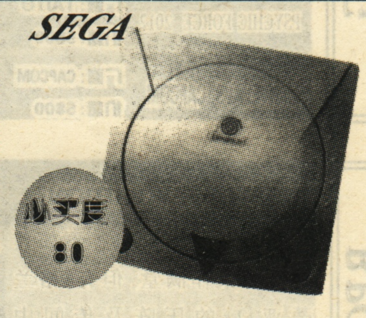
1999 世纪末购机全面探讨

游戏贵族与平民的全体检阅

[illegible] 撰文

FLOOR 精品特卖专区 1

CPU	SH4:内藏 128bit 图像晶片的 RISC CPU (动作周波数 200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
图像晶片	PowerVR2(CG 性能:每秒 300 万上多边形)
声效晶片	超级智能声效处理器:32bit RISC CPU(64 Channel ADPCM)
记忆体	主记忆体 16MB/贴图记忆体 8MB/声音记忆体 2MB
图像记忆体	16Mbyte
数据机	33.6Kbps(注:亚洲版主机不包含此配件)
媒体	GD-ROM(容量 1GB 之新规格高密度记忆媒体)
CD-ROM	12 倍速
OS	Microsoft(r) Windows(r) CE Custom Ver.
画像表示处理机能	凹凸、雾、半透明、因应多边形距离而变换贴图效果、消除多形轮廓、三重平衡处理、环境贴图及反射光等多种效果
其他机能	时钟机能



主机售价

原装: 29800 日元
国内: 约 2200~2600
已推出游戏: 约 20 款
将推出游戏: 目前所知约 80 款

主机特色

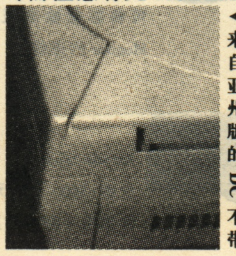
1、DC 是首部使用 128bit 中央处理器的主机,加上了 NEC 制的 PowerVR 图像处理晶片,所以其显示的多边形数可多达每秒 300 个以上。在这强大的机能下,其游戏的画面素质比起其他主机实在优胜很多。

2、DC 使用了一种名为 GD-ROM 的高密度记忆媒体,由于其容量比一般 CD-ROM 为高,加上其读取资料有别于以往的方法,令游戏进行时所需要的读碟时间大大地缩减了,而玩者也不用坐在电视机前漫长的等待了。

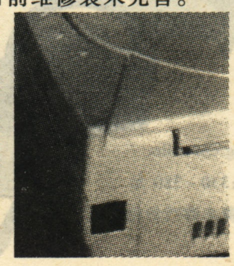
3、为了将游戏的层面更为扩大,DC 成为了首部将数据机作为标准装备的主机。故此,DC 的机主不单可以把主机作为一部上网的机器,来在互联网上浏览及收发电子邮件外,当购买了一些提供了通讯对战模式的游戏时,更可以透过网络和身在别处的其他用户一起游戏。

98 年 11 月 27 日发卖的世嘉新世代主机,得到初步的成功发展后,99 年一年对于业界来说,DC 的表现都值得关注。有着 Microsoft 和 NEC 作后盾,CAPCOM、SNK、KONAMI、NAMCO、GAMEARTS 甚至 ENIX、SQUARE 组成的软件开发阵容,令人对其前途充满信心。

拥有着现存主机中最高机能,但主机及软件价格(多为 5800 日元)并不算太高,只是要注意这台 128 位(游戏机位数都以 bit 来算,不然,PS 只能称为 4 位主机)主机由于机身及集成度的反差使得散热略有问题。此外,选购 DC 时需注意有无 MODEM,且目前维修裳未完善。



▼来自亚州版的 DC 不带 MODEM 及通信光盘,但相应在售价上会低于原装主机



▼原版的 DC 附 33.6K 的 MODEM,虽然在国内用之上网不太现实(需付国际长途费),但可用之联机对战或代替普通调制解调器。

推荐游戏

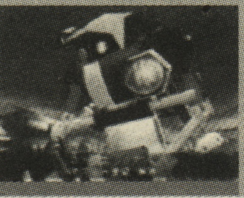
DREAMCAST 推荐游戏 DREAMCAST

已出游戏 | 未出游戏

AVG

SONIC ADVENTURE 厂商:SEGA 价格:5800

可称为98年以前画面效果最为震撼的游戏,SONIC特有的速度感在这个即时演算的世界中表现得淋漓尽致!



BLUE STINGER 厂商:SEGA 价格:5800

BIO HAZARD CODE:VERONICA 厂商:CAPCOM 发售日:未定

D之食卓2 厂商:WARP 发售日:未定

七魂馆~战栗的微笑 厂商:KOEI 发售日:1999年夏

UNDER COVER 厂商:SEGA 发售日:未定



FTG

VIRTUA FIGHTER 3tb 厂商:SEGA 价格:5800

POWER STONE 厂商:CAPCOM 价格:5800

PSYCHIC FORCE 2012 厂商:TAITO 价格:5800

MARVEL VS CAPCOM 厂商:CAPCOM 价格:5800

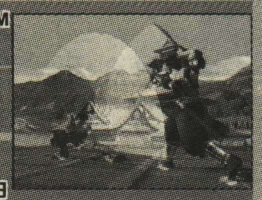


SOUL CALIBUR 厂商:NAMCO 发售日:未定

STEET FIGHTER ZERO 3 厂商:CAPCOM 发售日:未定

JO.JO之奇妙冒险 厂商:CAPCOM 发售日:未定

THE KING OF FIGHTERS dream match 99 厂商:SNK 发售日:5月27日



RPG

神机世界 EVOLUTION 厂商:CLIMAX 价格:5800

DC的RPG似忽不如其他类型大作满堂,但有《格兰蒂亚2》的压阵及传闻中SQUARE的"FF外传",如果属实,前景也无可虑之处。



莎木 厂商:SEGA 发售日:99年春



樱花大战3 厂商:RED 发售日:未定

CLIMAX LANDERS 厂商:CLIMAX 发售日:6月10日

格兰蒂亚2 厂商:GAMEARTS 发售日:未定

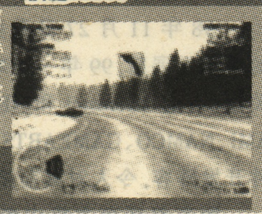


其他



SEGA RALLY2 厂商:SEGA 价格:5800

SEGA的街机作品一向是高度游戏性的代表。通过这两作毕定给大家带来无比欢乐吧。



THE HOUSE OF THE DEAD2 厂商:SEGA 价格:5800

郑问之三国志 厂商:GAMEARTS 发售日:未定

在3月25日发售的《三国志6》和《信长野望将星录》后,便是这款回归历史本来面目的作品了。



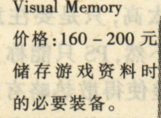
J.LEAGUE 创造球会3 厂商:SEGA 发售日:未定

周边一览

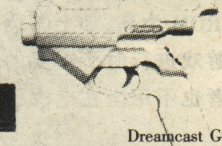
Dreamcast Controller
价格:160－200元
标准的控制器,可买多个作对战之用。

Visual Memory
价格:160－200元
储存游戏资料时的必要装备。





VGA Box
价格:490－530元
货源:一般
可将影像输出至Monitor的连线



Puru Puru Pack
价格:1800日元
发售日:3月4日
插在手柄的震动器



Dreamcast Gun
价格:未定
发售日:3月25日
射击游戏专用枪型手柄。

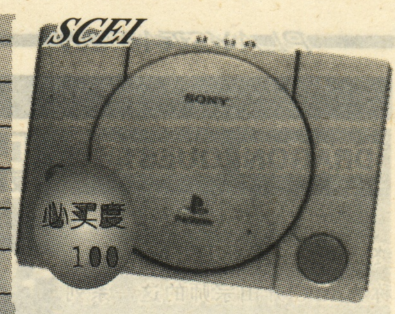
Ascii Mission Stick
价格:7600日元
发售日:3月尾
供模拟飞行游戏使用。



Racing Controller
价格:330－380元
对应赛车游戏的控制器。

Arcade Stick
价格:360－400元
专供格斗游戏使用的手柄。

CPU	R300 CUSTOM(33.8688HMz)
顶点运算功能	150 万个独立三角形/秒(平面阴影)
描绘机能	回转、扩大、缩小、半透明
特殊效果	加减运算等
色彩数目	1677 万色(24BIT DIRECT)
解像度	256×224 点 - 704×488 点
主记忆体	16M BIT(135MB/秒)
音响 RAM	4M BIT
CD-ROM 暂存区	256K BIT



PLAYSTATION

主机售价

原装:14000 日元
国内:约 1100
已推出游戏:超过一千款
将推出游戏:目前所知约 350 款

主机特色

1、由于 PS 已经达到了相当的普及程度,所以价格和货源较有保障。

2、游戏种类十分多,是多部游戏机(PS、SS、DC、N64)之冠。

3、PS 拥有一个高级图像工作站处理立体影像,每秒可以处理 36 万个多边形,所以多边形的处理能力十分高。

4、能够将指定的游戏下载至 Pocket Station 中,让大家随时随地都能享受到游戏带来的乐趣。

对于 PS,相信不用多作介绍了吧。目前主机之中至高无上的霸主,虽然出现了 DC 这个恐怖的对手,但在软件方面,无人能在 99 年中对 PS 产生威胁。从目前日本国内市场趋于饱和的情况来看,PS 的售价基本不会有太大的下滑了。《FFⅧ》热潮方兴未艾,《KOF98》、《JO.JO 奇妙冒险》、《GT2》、《DQ Ⅶ》、《女神异闻录 2》、《野战军团 2》、《DIABLO2》、《ACE COMBAT3》、《圣剑传说 4》等大作接连不断,无论何种玩友,PS 都应该是其必备工具。当然,2000 年初发卖的 PS2 也能对应全部 PS 游戏,但那样一部近似神话的主机价格已然不菲,而且再用来玩 PS 游戏从画面来讲简直是极大浪费……

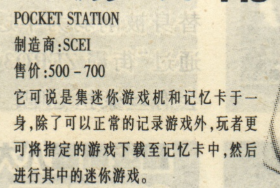
PLAYSTATION 游戏配件 PLAYSTATION

DUAL SHOCK
制造商:SCEI
售价:150(有颜色 220)
这手柄的下方会有多两个 ANALOG CONTROL,令操作更为简便,除此之外更具备三种不同的震动效果,绝对是现时 PS 玩家必备的配件之一。

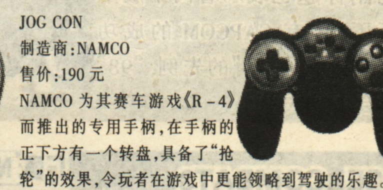
POCKET STATION
制造商:SCEI
售价:500-700
它可说是集迷你游戏机和记忆卡于一身,除了可以正常的记录游戏外,玩者更可将指定的游戏下载至记忆卡中,然后进行其中的迷你游戏。

JOG CON
制造商:NAMCO
售价:190 元
NAMCO 为其赛车游戏《R-4》而推出的专用手柄,在手柄的正下方有一个转盘,具备了"抢轮"的效果,令玩者在游戏中更能领略到驾驶的乐趣。

钓鱼控杆
制造商:ASCII
售价:350-450 元
这是近期才推出的专用钓鱼手柄,这手柄能模仿玩者抛出鱼杆的效果和力度,另外当鱼上钩时,手柄更会震动的效果,令玩者在家中也能感受到钓鱼的乐趣。



COCKPIT BIG SHOCK
制造商:OPTEC
售价:390
这方向盘手柄除了能转换为 DUAL SHOCK、NEGCON 与及 DIGITAL 三种动作模式外,更具备了震动功能,令大家在进行游戏时有如驾驶真的汽车一样。



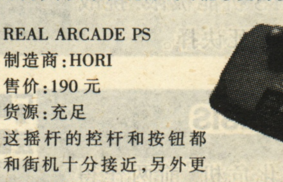
DJ STATION PRO
制造商:KONAMI
售价:780-850 元
BEAT MANIA 专用手柄,其外型与街机版本十分相似,按钮有发光的效果,另外更可接驱立体声耳筒,令大家在玩游戏时能够更为投入。

MEMORY CARD
制造商:SCEI
售价:120 元
这记忆卡亦是各个 PS 玩家必备的配件之一,玩者可将游戏的资料记录至卡中(每张记忆卡只能储存十五个档案),另外记忆卡的外型十分细小,方便玩者携带。

GUN CON
制造商:NAMCO
售价:190 元
这是 NAMCO 当年为其射击游戏《TIME CRISIS》而推出的光线枪,其手感和重量都和街机版本十分接近,而且更能接驱至电视输出线,令瞄准度大大提升。

REAL ARCADE PS
制造商:HORI
售价:190 元
货源:充足
这摇杆的控杆和按钮都和街机十分接近,另外更具备连射功能,绝对是格斗迷必要的备件之一。

JUDGE DREDD SUPER
制造商:ESEL
售价:180 元
集多项功能于一身,其中包括自动连射及上弹、可以接至电视输出线与及配合脚踏上弹等,另外这手柄更同时对应 PS 和 SS,绝对是射击游戏迷的恩物。



SHOCK CORBA
制造商:ESEL
售价:150 元
这光线枪虽然不像上述的 JUDGE DREDD SUPER 能够配合脚踏,但效果则和它差不多,而且在开枪时更会产生后座力,令游戏的迫真度大大提升。



WIRELESS DIGITAL SET
制造商:OPTEC
售价:295
PS 专用的无线遥控手柄,手柄与及接收器的距离可以拉至十分远,玩者能够在毫无连接线缠绕下进行游戏,另外这手柄更会有五款颜色让大家选择。

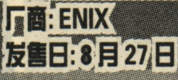
PLAYSTATION

推荐游戏

PLAYSTATION

PS 的全面未来

DRAGON QUEST Ⅶ



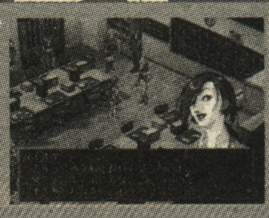
玩家们热切期待的大作终于要在这个夏天全新登场,可称为 RPG 开山宗师的这一系列始终都是品质的绝高保证,而面对着《FF7》、《FF8》的销售成功,《DQ7》的表现更令人关心。



女神异闻录 2

厂商:ATLUS
发售日:99 年夏

96 年风格独特的 RPG 名作在三年后迎来了她的续篇,"女神"系列向以其丰富的文化内涵和特殊的氛围吸引玩家,体现着金子一马的突出性格。



SAGA FRONITER2

厂商:SQUARE
发售日:4月1日

权且不论前作的是非功过,对于 SQUARE 的 RPG,可能因为名气,可能因为确不愧大制作之名,一般玩家都愿意尝试的。手工绘制的全部场景体现"幻想"之名。



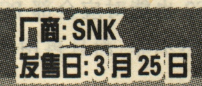
DIABLO2

厂商 BLIZZARD
发售日:99 年

改变一代游戏理念的杰出美式 RPG,虽然借由 PS 可能难以充分体现网络合作的乐趣,但通过一代的成功移植也令玩家有足够的信心来等待此作。



THE KING OF FIGHTERS 98



2D 格斗的两派代表之作如今于 PS 上集结,同时,DC 版的副标题也表示着两个版本有所不同。有 CAPCOM 的成功移植和"月华剑士"的先例,"98"必不会令人失望。



JO.JO 之奇妙冒险

厂商 CAPCOM
发售日:99 年夏

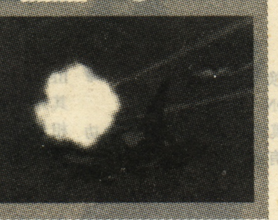
CAPCOM 近期的作品都能体现着爽快感和游戏性的高度统一,虽因 PS 机能所限,替身被削弱为半透明显示,但通过"街霸 ZERO3",玩家们不会有丝豪担心吧。



ACE COMBAT3

厂商:NAMCO
发售日:99 年

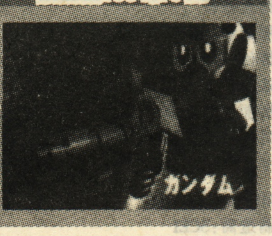
PS 的射击名作将要出现第三作,全面体现真实世界中的战斗机,并将翱翔长空、飞行痛击的超级快感带至玩家身边。挑战 PS 机能极限,挑战主观射击的生死抉择。



超级机器人大战 COMPLETE BOX

厂商 BANPRESTO
发售日:99 年 6 月

两枚 CD 将 SRW 系列中最为经典的三作"第 2 次"、"第 3 次"、"EX"收于一部之中,全新绘制的地图战斗画面,大量的 CG 定能使 SRW 迷们大呼过瘾。



DINO CRISIS

厂商 CAPCOM
发售日:99 年夏

在"生化危机"前两作得到空前成功之后,等待 DC 版和 N64 版的同时,CAPCOM 又为 PS 玩家献上又一部带有恐怖色彩的 AVG。拿起枪,接受恐龙的挑战吧。



GRAN TOURISMO2

厂商 SCEI
发售日:未定

前作的表现曾被人称为用尽了 PS 的机能,但 SCEI 表示要在前作发挥 PS70% 机能基础上,"豪不容情"地将 PS 发挥至极限,具体表现如何请大家自己来判断吧。



CPU	MIPS 64bit RISC CPU(R4000 SERIES CUSTOMS), 运算速度相等于93.75MHz。
记忆体	RAMBUS D-RAM 36bit, 转送速度最大为一秒4500Mbit。
媒体副处理器 RCP	SP(声音及画像演算副处理器)、 DP(像素描绘副处理器),动作运算速度62.5MHz。
画面解像度	256×224×640×480点, 可做出画面浮现及交错模式。
颜色	最大32bit RGBA 援冲器支援,标准21bit颜色输出。



NINTENDO64

主机售价

原装:14000日元
国内:约800
已推出游戏:约90款
将推出游戏:目前所知约35款

主机特色

1、采用盒带作软件媒体,因此没有读碟问题,令玩游戏时的节奏更加紧凑。

2、主机已设有四个手柄插口,因此不需PS般接上分插器便能进行四人对战。

3、去年推出的GAME BOY COLOR,已肯定是可接驳上N64,相信游戏可令游戏世界更加广大。

4、这部性能不错的主机,售价是现时主流家用游戏机中最便宜的,售价大约维持在750-850元左右。

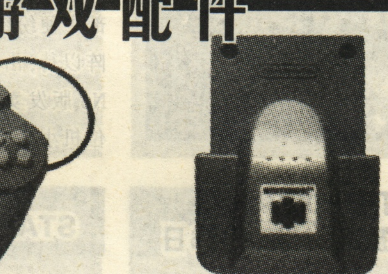
5、由于游戏采用精英制的关系,所以N64游戏大部分也成为玩家必玩的作品,其中任天堂自家推出的游戏便是最佳例子。

N64真可称为"孤独的没落贵族",虽然在全世界的普及程度目前仅在PS之下,但那令人苦闷的"精英制"却……平心而论,N64的许多游戏在可玩度上要高于PS的同类游戏,而一些昔日的经典如《火焰之纹章》、《皇家骑士团》等都要在N64上出现,《恶魔城》、《生化危机》、《STAR CRAFT》、《玛利奥RPG2》等强援也令这唯一一台用卡带为媒体的次世代主机生色不少。关键问题在于,NINTENDO又一次与时代失之交臂,机能并不比DC差太多,只可惜媒体的便利拱手让人;PS2的出现令64DD也不具备生存理由了,2001年NINTENDO又要争夺业界科学先锋的位置了,那么现在……不过相信真正追求游戏性的玩家不会在乎主机前途。

NINTENDO64

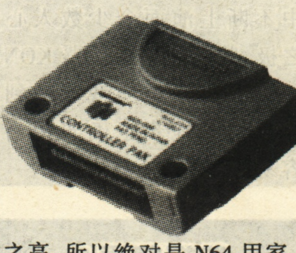
游戏配件

NINTENDO64



控制器
售价:150-200元
入手度:易
若要玩一些2P游戏,当然要多买一个控制器才行,现时控制器共有六款颜色(灰、红、蓝、绿、黑及黄),售价是完全一样的。

震动器
售价100-120元
入手度:易
装上震动器玩一些对应游戏时会产生震动效果,是继记忆卡后,另一款N64玩家必要的游戏配件。



记忆卡
售价:120-140元
入手度:易
这配件是用作记录游戏进度,由于并非所有游戏也内置记忆体,尤其是非任天堂出品的游戏,由于使用率非常之高,所以绝对是N64用家必买的配件之一。

EXPANSION PAK
售价:270-300元
入手度:中
可令游戏画面更加清晰,甚至摆脱了N64游戏画面的朦胧感觉,画面中出现的敌人数量亦会增加,不过必需是对应游戏才有这效果,暂时只对应部分美版游戏。

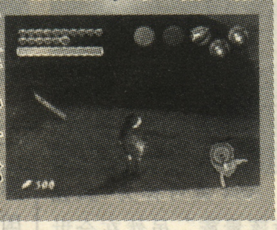
转换器
售价:100-120元
入手度:易
这转换器用来玩海外版游戏(即我们常说的美版游戏),把游戏插在转换器之上,跟着插入主机的插带槽便行。

NINTENDO64 **推荐游戏** NINTENDO64

经典篇　　　　未来篇

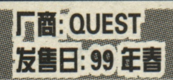
塞尔达传说~时之笛

厂商:NINTENDO
发售日:98年11月21日



该用什么语句来形容呢?史上评价最高的游戏终于还是出现在NINTENDO的主机上。可以这样说,若真是一个"职业玩家"的话,光为这一部作品就该买下N64。

ORGE BATTLE 3

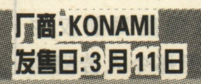


厂商:QUEST
发售日:99年春

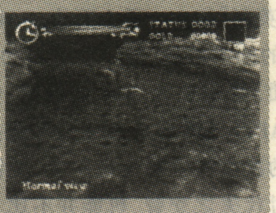


《皇家骑士团》这个名字对于有较长玩龄的朋友来说,肯定代表着不一般的意义吧。战略游戏的高峰之作,这样的评价绝不算过分。

恶魔城 DRACULA 默示录



厂商:KONAMI
发售日:3月11日



原本设想中的3D世界因为分关的缘故而略打折扣,但游戏性一样杰出。这样幽深的气氛、这样惊心的冒险感觉至少要在N64上才能感受到。真希望"完成了85%"的DC版不是一个谣传。

BIOHAZARD

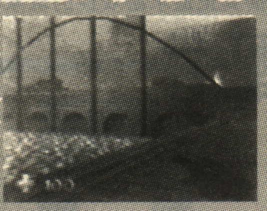
厂商:CAPCOM
发售日:未定



前一段时期从网上得到的消息来看,N64版将是二代的完美版,但目前又据闻会是故事、人物、流程都大幅更新的原创作品。不管如何,借由N64机能,画面表现必定更为突出。

TUROK2

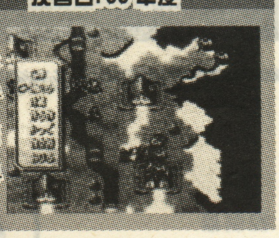
厂商:ACCLIAM
发售日:98年10月26日



虽然对于中国的家用机迷而言,主观视角的3D射击类游戏可能并不太喜欢,但此作的光影效果和画面效果实在值得夸讲,以致于可能要移植至DC。

火焰之纹章64

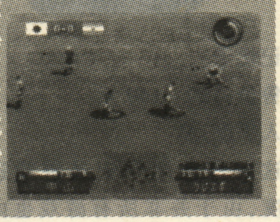
厂商:NINTENDO
发售日:99年夏



又是一款较为经典的S·RPG大作。因为先出超任版,编辑部中便纷纷取出尘封的16位机严阵以待,由此可见一斑。那么等到N6版发卖后又会否掀起一股64位机小高潮呢?

实况 WORLD SOCCER WORLD CUP ROAD TO FRANCE

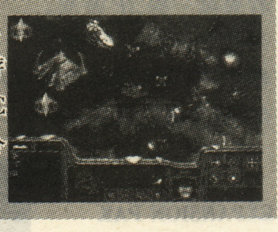
厂商:KONAMI
发售日:98年11月6日



本作的PS版因在编辑部中不断上演而令少数人心烦之极,曾因此大声斥骂KONAMI,不过,足球游戏能做到这样严密的地步也确实相当不容易了。

STAR CRAFT

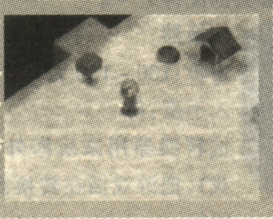
厂商:BLIZZARD
发售日:未定



虽然同时能插四个手柄,但没有8人的局域网对战,游戏性是否还高人一等呢?PC玩家的最大心理优势也充分体现在这里。

牧场物语2

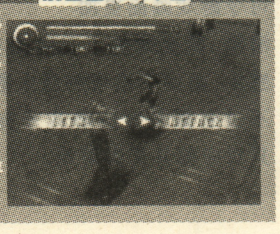
厂商:PACK IN SOFT
发售日:2月18日



超任时代的模拟类游戏的名作,自然而轻松的游戏氛围吸引了厌倦了打打杀杀的玩家,多变的流程和大量的结局设定是本作的最大卖点。

HYBRID HEAVEN

厂商:KONAMI
发售日:99年春



KONAMI始终为N64玩家奉献着一款款"有趣"的游戏。这部作品又是讲究动作性的AVG,于真实时间制中展开各种战斗,也弥补了N64中此类游戏的欠缺。

FLOOR 名品特价专区 2

CPU	主处理器　日立制 32Bit SH2 × 2(28.6MHz,25MIPS)
声音处理器	68EC000(11.3MHz)
画面	解像度　320 × 224 点
同时发色数	1677 万色以上
色盘发色数	2048 色
其他	扩大缩小、回转及变形等机能
CG 机能	多边形　由专用硬件处理
声音	PCM 音源 32CH　FM 音源　8CH





SATURN

主机售价

原装: 14800 日元
国内: 约 1000
已推出游戏: 约 800 款
将推出游戏: 目前所知约 30 款

主机特色

SEGA SATURN 的最大特点，是在于它拥有两颗性能完全一样的高性能中央处理器。这双 CPU 可在一些游戏中各自处理一些不同的资料，从而减低了 CPU 的工作负荷。

对于 2D 玩家而言，SATURN 至今仍然是值得收藏的，因为目前的 2D 格斗游戏移植度都以 SATURN 版最为完美。虽然"KOF98"将可能永远缺阵了，好在还有"街霸 ZERO3"，使得这台不再推出新机型的主机还有一定收藏价值。

随着最后一个纪念版本的发卖，玩家们眷恋的土星终于将要离开历史舞台，有趣的是，这段时间其售价却反而有些反弹——因为，货源已经有些不足了起来。其实，作为收藏品而言，土星具有极高的价值，也带给我们极大的快乐，关键在于，定位略有偏差。不可否认，SEGA 永远是开山功臣，虽然机能的差距一再困扰他们(DC 又被 PS2 压在头上)，但如果追求与朋友一起全身心投入游戏的欢乐中，SEGA 绝对是第一选择。

SEGASATURN 游戏配件 SEGASATURN

原装手柄

POWER MEMORY
货源：不足
由于主机内藏的储存记忆体容量有限，玩者可利用这外置的记忆卡来储存游戏的资料。

TWIN STICK
货源：不足
使用它来玩《VIRTUAL ON》时，能得到近似街机的操控感。

VIRTUA GUN
货源：不足
对应《VIRTUA COP》系列等的枪击游戏。

VIRTUA STICK
货源：不足
格斗游戏专用的手柄。

VIRTUA STICK PRO
货源：不足
能完全给予玩者街机感觉的大型手柄。

JVC VIDEO CD/PHOTO CD DECODER
货源：不足
使玩者能在 SS 上观看 VCD 的附件。

4M 扩张 RAM
货源：不足
可令到部分指定之游戏更为出色，是 SS 机主的必备品。

普及率最低，太过偏向于"专业化"的主机，1500 元左右的高售价只能说明其稀少程度，如果有玩家收购一台卡带版主机，是可作为收藏价值的资本向人吹嘘。但是，如果是 SNK 最为狂热的拥护者，倒应该拥有一台吧。平均两个月的移值速度，相对较完美的移植度，可说是一台最能体现 SNK FANS 热情的贵族化倾向的主机。



NEOGEO



NEOGEO-CD-Z

可以毫不夸张地说，缺少SFC，将不被人承认为真正的游戏族！SFC的出现，实在是电玩历史的分水岭，如果抛开外在的包装，SFC的游戏会耗尽一生的时间。要举出其佳作来，实在无任何意义，因为当今一切著名的游戏厂商都在这台16位机上留下极为用力的脚印。主机加磁碟机一套不到900元的售价完全对不起她的收藏价值，虽然未出的作品只有《我的女神》和《火焰之纹章》两个，但"RPG主机"的外号难道不能让人动心吗？如果添置售价约300的SUPER GAME BOY2，那么，容纳了GAME BOY游戏的SFC，游戏数量将是极为恐怖的——超过3500个！

NINTENDO



必买度 75

SUPER FAMICOM

又是一个世嘉悲剧的见证人之一，与同期的宿敌SFC相比较而言，同样具备了SS某些特征：不体现游戏的深度而体现游戏的广度；不追求日式游戏内涵而追求美式游戏爽快感。她是一台很平民化的主机，250元的低廉售价让人倍感亲切。值得注意的是，随着越来越多带有MD游戏功能的VDC出现，MD游戏将成为继FC后普及度最高的一群，同时，虽然日本早在三年前全面停止MD游戏的开发，但在国内还有不少汉化作品及中文原创游戏出现。所以，即便不作为收藏，较为简便的电子娱乐选择MD必然是最为正确的。

SEGA

必买度 65

MEGA DRIVE

FLOOR 迷你超市 3

夜光型售价350，彩色GAME BOY售价620，虽然在价格上有不小的差距，但性能比却更是成正比的。很奇怪，N64众叛亲离，但NINTENDO却能借着手掌机杀开一条血路。近1000的软件阵容代表其实力，而屡有作品打破100万销量的情况，也是对日渐不食人间烟火的高档主机的一个善意的大嘲讽。集合除SQUARE外所有软件厂商可作其广告词。

SNK



必买度 80

GAME BOY COLOR

NINTENDO



必买度 65

GAME BOY LIGNT

GAME BOY 游戏配件 GAME BOY

POCKET CAMERA

售价：290元

是可将GAME BOY变为数码相机，并可将拍下来的照片作一定程度的加工。

POCKET PRINTER

售价：290元

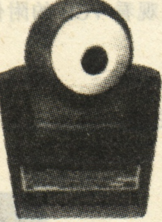
主要将POCKET CAMERA所拍下来的照片列印出来，而列印纸则有三种颜色，可供选购。

POCKET SONAR

售价：700元

装上这个配件后，玩者就可透过GB画面知道水底鱼类活动的状况，而且放于水中的感应器，其感应深度达20米深，在钓鱼时将会是非常不错工具。





SUPER GAME BOY 2

售价：280－300元

此配件可将GB之游戏在超级任天堂的主机上进行游戏，令到玩者可以在家中利用电视来游玩呢。

LIGHT BOY

售价：200－450元

合适的机种为GBP、GBL及GBC，可令到GB在黑暗的环境下清楚地进行游戏，而且更能令画像增大1.5倍。



对战线

售价：原装100以上/非原装30－50元

用作和另一部的GB进行对战游戏之用，这些对战线分为三种之多，分别是大插连接大插、细插连接细插及大插连接细插。



推荐游戏

GAMEBOY　　GAMEBOY

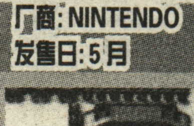
经典篇　　未来篇

POCKET MONSTERS　厂商:NINTENDO

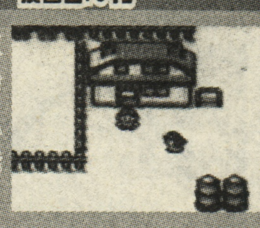
超过五百万玩家都将较多的感情寄托在这些形状简单的口袋妖怪身上。或许"最美的就是最简单的"这句话并没有错，也是对电玩产业的一个反思。



POCKET MONSTERS 金·银

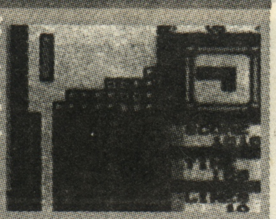


"口袋妖怪"系列的真正续篇，超过250种以上的怪物种类，丰富的性格设定，并且能调用前作的记录，必定令玩家更为快乐吧。

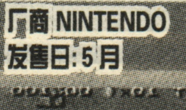


TERTIX DX　厂商:NINTENDO

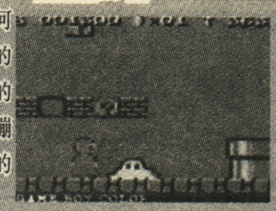
当年"TERTIX"的专利权问题曾经惊动美国国会和美国政府，联合对NINTENDO展开了激烈的调查行动。从这次灭顶之灾中逃脱的NINTENDO不仅宣告自己霸主地位的成立，也向世人证明了"TERTIX"永恒的游戏性!



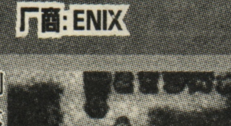
SUPER MARIO BROTHERS



"超级玛利2"应该不用向任何人作介绍了吧，即便是不玩游戏的人，也同样可在佛罗伦萨足球队的主场看到玛利奥的身影，想起那蹦蹦跳跳，就会让人升起一阵无由的感动。



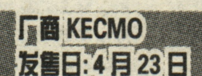
DRAGON QUEST MONSTERS ~TERRY'S WONDERLAND



《DQⅦ》迟迟不肯露面，倒是GAME BOY COLOR的第一作就迎来了ENIX的名作。玩法更接近于"口袋妖怪"，同时保持着"DQ"系列的游戏性。



TOP GEAR POCKET



首个GAME BOY COLOR专用的赛车游戏，充分发挥了GBC有限的机能，保留了赛车游戏的速度快感。更值得一提的是本作还是首个出现在GB上的对应震动的游戏。



CPU	16bit(Clock Rate 3.072Mhz)
显示屏	FSTN 反射型 LCD
画面尺寸	2.49寸
声音机能	Digital 音源 4ch·立体声
使用电源	AA 碱性干电池一节或专用充电池
连续使用时间	30小时(AA)
主机尺寸	74.3×121×24.3(MM)
主机重量	约110g
通讯系统	周边机能端子、专用通讯 CABLE
ETC	Head Phone 端子
附加机能	纵横机能、内藏 EEPROM、数段省电机能

BANDAI

必买度 80

—WONDER-SWAN—

主机售价

原装:4800日元

将推出游戏:目前所知约35款

世界级的玩具厂商正式投身游戏硬件领域，以手掌机作为开端显然附和其给人的印像。从机能而言，凌架于现在所有黑白掌机之上，而售价又显得异常合理，发卖4天之内售出20万台(80%出货量)无疑证明着其成功之处。

更为重要的是，BANDAI作为玩具大厂，与几乎所有的软件厂商保持着良好的合作关系，因此不但开拓出强大的软件阵容，而且又与各大主机有着惊人的连携性，从下页的图中可以看出，WONDER SWAN的应用性之广也很难有其他手掌机能够企及。SQUARE、NAMCO、CAPCOM、KONAMI、KOEI、ATLUS、TAITO……还有什么不足呢?



WONDER SWAN 强大的软件阵营

发售日	游戏名称	制造商	售价	种类
4月1日	语乐王 TANGO!	TEAN P WONDER	3800日元	PUZ
	三国志 for Wonder Swan	KOEI	4200日元	SLG
	上海 Pocket	SUNSOFT	3800日元	PUZ
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800日元	ACT
上旬	去钓鱼	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日元	SPT
中旬	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800日元	ETC
4月	NICE ON	SAMMY	3800日元	SPT
	Beat Mania for Wonder Swan(暂称)	KONAMI	价格未定	ETC
5月13日	SPACE INVDER	SUNSOFT	3800日元	STG
5月	MEDALOT · PERFECT EDITION(KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980日元	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION(TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980日元	RPG
	风之古罗罗亚(暂称)	BANDAI	价格未定	ACT
	WONDER SONAR(暂称)	BANDAI	价格未定	不详
6月	POCKET TIGHTER(暂称)	BANDAI	价格未定	RAC
	VAITZ BLADE	BANDAI	价格未定	RPG
7月	铁拳 ROULETTE(暂称)	NAMCO	价格未定	FIG
	日本职业麻雀联盟公认 切万(暂称)	NAXAT	价格未定	TAB
99年春	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	价格未定	PUZ
	CHAOS GEAR(暂称)	BANDAI	价格未定	SLG
	LAST STAND(暂称)	BANDAI	价格未定	SLG
	超级机械人大战 COMPACT	BANPRESTO	4500日元	SLG
99年夏	FLASH－数字之铁人－(暂称)	光文社	价格未定	SLG
	菊池秀行之魔界 CARD BATTLE(暂称)	光文社	价格未定	TAB
	SIDE POCKET(暂称)	DATA EAST	价格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生(暂称)	BANDAI	价格未定	SRPG
99年秋	TETRIS FOR WONDER SWAN(暂称)	BBS	价格未定	PUZ
发售日未定	RADRA GAME(暂称)	SAMMY	价格未定	TAB
	东京魔人学园符咒封录(暂称)	ASNEK EARTH ENTERTAINMENT	价格未定	SLG
	CLOCK TOWER(暂称)	HUMAN	价格未定	AVG
	DECOTRA(暂称)	HUMAN	价格未定	RAC
	职业摔角(暂称)	HUMAN	价格未定	SPT

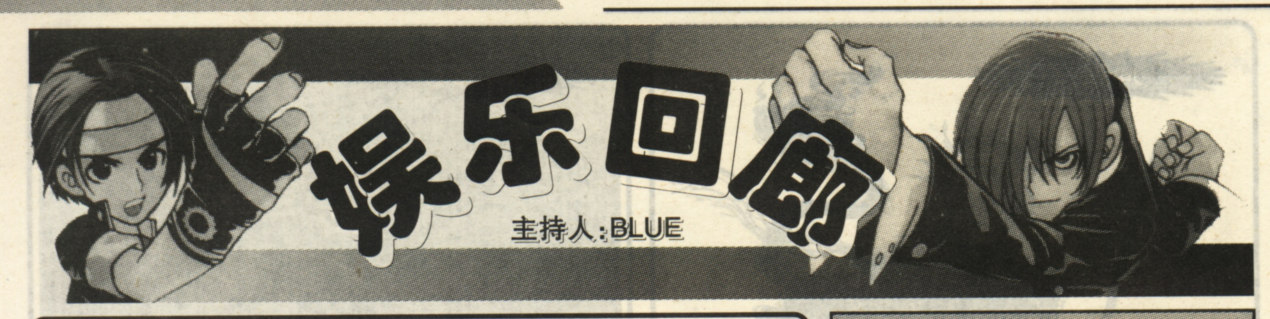
FLOOR 极品展示商城 4

SONY PLAYSTATION2

机能描述：效果全开每秒1100万多边形，DVD-ROM，全程即时演算效果等同CG
发售日：约99年12月23日~2000年1月23日
主机售价：预测39800~49800日元

NINTENDO NINTENDO2001

机能描述：机能不低于PS2，充分活用网络通讯功能
发售日：约2001年
主机售价：预测39800~49800日元



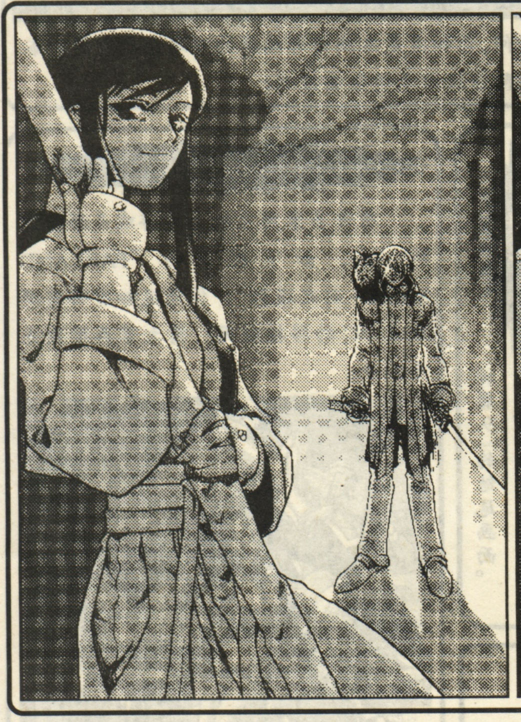
第二期答案

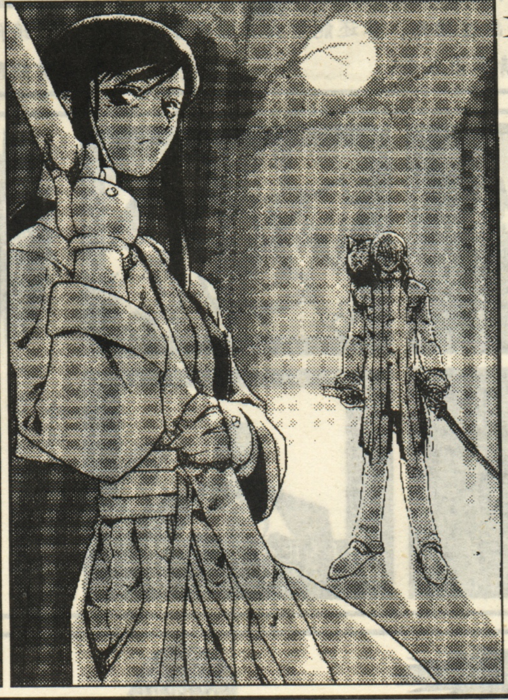
1. 应选择①
2. 1998 年第 5 期
3. 共有 4 处，分别是①左侧房檐上挂着的鱼；②地上的苹果；③后面窗内的人；④远处的山
4. 应选择 A
5. 勇者斗恶龙、三国志、洛克人、伊苏国、梦幻模拟战、巫术等等
6. 樱花的剑名叫"灵剑·荒鹰"
7. 经常和多诺万在一起的小女孩名叫阿妮塔
8. 霸王丸与牙神幻十郎、古烈与维加、春丽与维加、萨非罗斯与克劳德、特瑞兄弟与吉斯、隆与萨加特、赤木刚宪与鱼住纯等等
9. 应选择 D
10. 镇元斋、椎拳崇、洪福、秦崇雷、秦崇秀、李香绯、春丽、李烈火、唐福禄、王虎、凌晓雨、舜帝等等
11. 应选择 A
12. 玛卓来自"格斗之王'94"，薇丝来自"格斗之王'95"。

幸运读者

南京	付　雨	北京	刘森森
北京	赵　雷	河北	柳　莹
河北	徐　敏	广东	李　琦
湖北	唐轶国	江苏	钱亚超
北京	肖智远	唐山	杨庆达
广东	李　权	天津	万玉梅
上海	董　成	上海	欧阳旭
河南	辛卫佳		

以上幸运读者本刊将发给奖品，请中奖者届时查收。





问题 1

在左面的两幅图取材自"月华之剑士"，右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方，请问共有几处，分别在哪里？

（注意：印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处，所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素，所以其它内容一概不包括在答案之内。）

问题 2

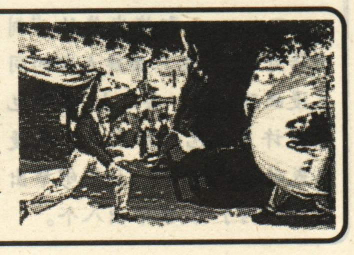
请问，右图是下列答案中哪个人物的阴影：

A. 洪福
B. 金家藩
C. 李烈火
D. 山崎龙二



问题 3

请问右图中罗伯特·加西亚正在使出的招术名称是什么？（此画面取自"格斗之王"系列）



问题 4



曾经有许多著名的画家为游戏设计过人物或画过插画，比如天野喜孝曾担任过"最终幻想"系列中几部作品的人物设计并画过插画，你还能举出其它画家参与游戏的例子吗?请举出五个。

问题 5

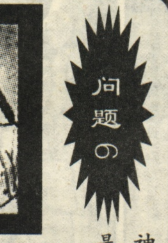


请问,你知道是本编辑部编辑的哪本杂志或是哪本书曾经附送过以上这张海报吗?

问题 6











请问左面的哪一个是『格斗之王』97中『三神器队』的结尾画面。

问题 7

有许多家用主机上的游戏是移植自PC版，如下图中的"FARLAND SAGA～时之道标"，你还道知有哪些游戏是PC的移植版呢？请大家再举出五个例子。



问题 8

Dreamcast 即将发售的"剑风传奇"是根据三浦建太郎的同名漫画改编的。实际上,过去也曾有许多出色的游戏是根据漫画或动画改编而成,你能够举出这样的例子吗?请举出八个。



编读往来

新刊第四期

责编 默文

众编辑：

客套一句：诸位近来可好？

选择贵刊的原因有很多，真实朴素是很重要一条。

一般给杂志社写信，总是要提些建议吧？那我也写些罢。

一、交流感情的园地似乎太狭窄了些，建议"编读往来"扩版吧。

二、前面提到过，加些科普类文章。比如对某硬件的分析若自己写不出来，干脆从网上下载算了，使大家能更多了解DC的性能而不仅仅是300万多边形，128位图形处理之类。

三、新闻版块之间应划分得再明显些，显得不那么杂乱，也有扩版的必要。

四、介绍游戏艺术的文章应再多些，《最终幻想的世界》、《毁灭与新生》等文章都很不错，《撷梦园》栏目不要间断，若无好稿子，不妨自已写一些文章，《魔神！1440》之类更是要多些才好！

五、对新作的介绍最好是近期的，但对某些大作，应连续报导，如《FF8》，每个月都介绍一些，公布点图片。市场导游则应以大作为主，可以适当减少些。

六、攻略。这一项要求应该更严格。若是某些大型RPG，应以剧情流程为主，攻略次之，最好写成小说，力求详尽地把整个游戏的世界观展现给读者，一定数量地引用原作精典台词，对事件的前因后果，来龙去脉写清楚，因为不是每个中国人都懂日语。打完一个游戏还不知道剧情的现象时有发生。说起来贵刊97年FF7的攻略就有很多方面需要改进。不要怕篇幅长，大不了多连载几期，好东西是不会有人嫌多的。还有就是对某些不知名的游戏，没必要费很多笔墨，如果好玩，但剧情不是十分吸引人，大可以只写出流程与攻略指南。再有某些知名，但不怎么好玩或是不耐玩再或是以难度著称的游戏，略微介绍就行了，没必要占版面。

七、对封面，封底及彩面选择很重要。贵刊的封面向来比较吸引人，应继续发扬，相比之下，封底与彩页则有待改进。对中小厂商除非常之精美的图片外，大可在黑白页中介绍。如果来个五六页FF8最新公布的画面(彩页)定能成为贵刊卖点之一。DC虽已发售，但中国地区的还得等到明年初，而现在玩家能了解DC画面也只能在杂志上，黑白页怎能现出300万的强大机能?!

八、对游戏名、人名、地名等，能直译则直译，不能就音译或意译．实在不行干脆不译。比方说《サクラ大战》如果叫它《樱花大战》明显比《樱大战》要俗些。"真宫寺さくら"译成"真宫寺樱"比"樱花"要强许多，因为"さくら"就是"樱"的意思，就好比"にじの"译成"虹野"而不是"彩虹野"一样，人名意译应在直译之后。对RPG等，对地名、人名宁可不译，译了之后许多人反而看不懂原文，不知应去哪儿。

说了这么多，无非就这么几点：加该加的，留该留的，删该删的，学该学的。要说别的还有什么，那就是听破耳膜的那么几句："加彩页，加黑白，多块把钱没事儿。"

以上这么多，虽说字实在是很不美丽，但句句都出自心中！

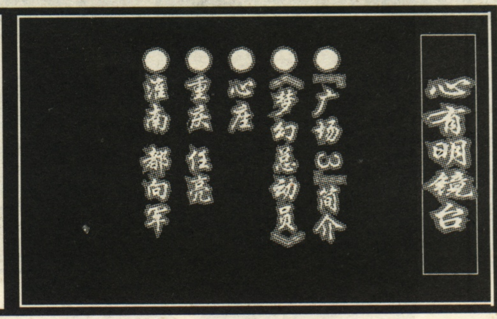
此致

刘佳

1998.12.21





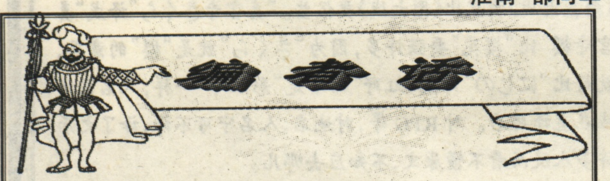


贵刊依旧保持着难得的风格：那就是广泛挖掘游戏文化方面的信息。不过，杂志改版也有相当的失误：一，噱头太多，说实话关于一个刊物，我们注重其质量而非其编者，希望我们亲爱的编辑不要把广大读者的热情过分夸大，飘飘然起来，还是应踏实些；二，原创性偏低，这个问题早就存在了，当我拿着杂志或《广场》时，不禁要问："我们自己的攻略呢？那种洋溢着个人风格与喜怒哀乐的文字呢?"；三，注意攻略的针对性；四，玩家参与面较窄，希望贵刊能注意引导一下大家探讨游戏与文化、游戏与时尚、游戏与思想、游戏与学习、游戏与消费，甚至游戏与杂志等多方面的广泛的问题。

——重庆 任亮

新改刊的"T&P"给人有种文学气息太浓的感觉。确实，那些宣泄情感的文字能敲动人的灵魂，但"营养"太丰富的文字反而会令读者忽视内涵，有不少朋友因看不懂而盲目批判呢！希望贵刊作者在创作时能注意一下通俗性，毕竟这不是一本文学杂志。

——淮南 都向军



从最近的读者来信中发现，有的读者对我们全面提高观赏性而给以较高评价，但也有读者表示对他们文学水平的要求太高了。从读者大力呼吁小说攻略出现的情况可以看出，对具欣赏性的内容还是受欢迎的，只是在形式上如何贴近读者需要加以考虑。为了平衡两派读者的意见，本栏目中的"撷梦园"和"梦剧场"将限制在如今的篇幅中，既不会加以扩大，也不希望转而选用粗俗的文字来片面迎合大众，毕竟，电玩是一种需要投入感情的艺术。我们也欢迎大家共同参与，体现电玩大家庭的多样风格。

为使我刊不断向电玩文化多元化发展，体现倡导电玩文化的办刊方向和特色，本杂志将在近期内更名为**"电子与电脑娱乐"**，主办单位与编辑人员不做任何更动。希望广大读者能与我们同心协力，将这个温馨家园建设得更为美丽！

为了方便通讯及避免信件遗失情况的发生，请读者来信统一寄至**北京清河邮局062信箱北京电脑工作室收，邮编：100085。**其余地址将在一段时间保留后不再使用，望读者能够注意，以免造成个人损失。

《电子游戏广场7》简介

新作解析：东京魔人学园胧绮谭（PS）、格斗之王98(PS)、死亡赛车(PS)、旅立之诗(PS、SS)、战斗天国(N64)、七秘馆·战栗的微笑(DC)等等。

街机道场：99街机展报告、月华之剑士2全体连续技、恶狼传说3D版出招及连续技、拳王升段隐藏人物及战法分析。

完全攻略：**最终幻想Ⅷ**、最终幻想Ⅵ、寂静岭、DEEP FREEZE、久远之绊、真爱物语2、超级英雄大作战等等。

黑白内文128页，彩页四封十六彩。

定价：10元。

终极梦幻



经过长期的策划及编辑，《梦幻总动员》终于出现在大家面前。在书籍出版之前，不断强化、不断提高含金量似乎成为我们的惯例了，这本书也是一样。在原有的160页全部彩页的基础上，为了更完整地介绍动漫画的全貌，又增加了64页有关漫画的黑白部分，使全书达到224页的厚度，而160页彩页也在内容上进行了全面的改进。

为了读者，为了这种梦幻的艺术，《梦幻总动员》将以**160页彩页、64页黑白、定价20元**的构成来挑战极限，挑战最大限度回报读者的终极目标！

时雨峰 ♥ ♥ ♥
上海金山区山阳镇跃进村五组
邮编：201508

侯雁飞 ♥ ♥
西安市新城区自强东路234号
邮编：710015

刘 佳 ♥
四川省江油市长钢高级中学99级五班
邮编：621701



★干治平批评“玩友神州社”等级分累积标准,“这个该死的标准会使像我这样既不会写,又不会画但打机水平一流的‘真’电玩迷感到既委屈又不平,想想一旦入会,看着那些攻关水平差于本人但善于把白纸变成‘艺术品’的人踩在我头上,那滋味可真不怎么样。”评曰:并非光靠作品才能累积等级分,你现在岂非已有10分入帐,快点入会吧。

★自称“某蚊香公司厂长——银狼”的陆俊强,言欲与一友合作《默文の仟悔录》,要“墨蚊”仰颈期待;其又对BLUE轻视DC、一心等待PS2而感到异常不满,言BLUE万一食言买进DC,便要我等加以奚落之,于是一人点头道:“甚得吾心,甚得吾心!”

★浙江宁波“暴走之王”抨击新年杂志,并特寄来绳子两段,以让“T&P”编辑们自寻了断,且大声疾呼:“被‘贵刊’迷惑的GAME一族们抛弃旧爱,另觅新欢!”恰与前一段时期国内网页批评电玩杂志论调相衬,大家可自上“网易”等网址观之。

★杨全喜读者要求转告主编:在半月之内速聘其为总编,月薪为杂志月收入200%,并在每本新书上市前献上样本十册,以视审查。

★李戈读者生具火眼金睛:“哪个编辑是温(瑞安)化中毒者,把温大侠几十年前牙惠拾来——玩友神州社?”××答曰:毒性早解,后遗尚在。

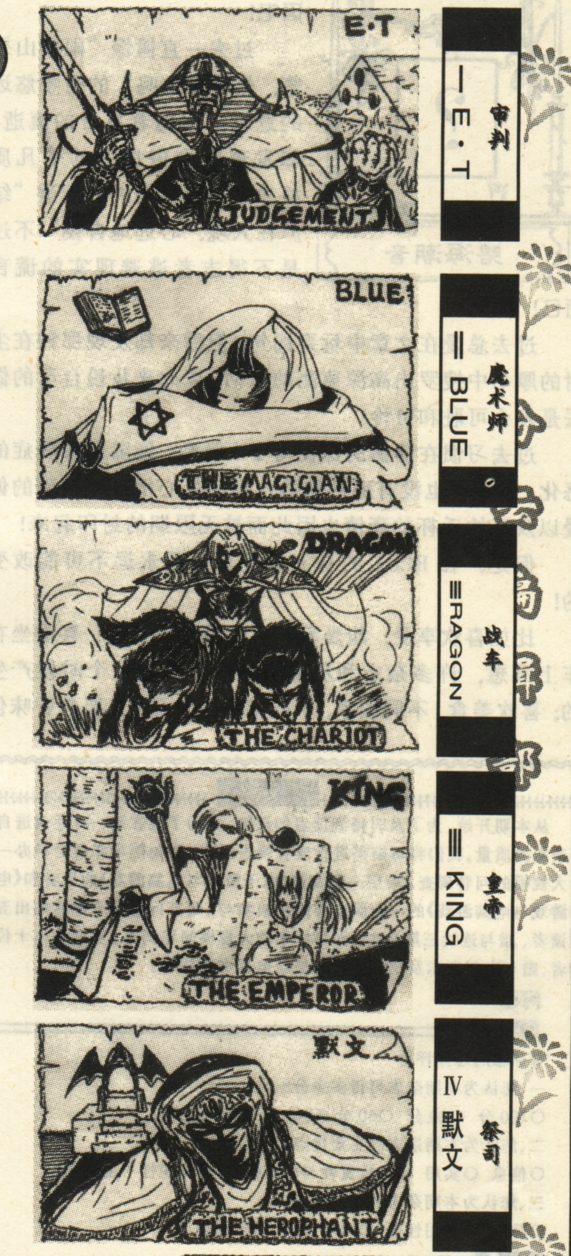
★福建陈晋晋为身陷DRAGON、ANGEL围攻中的默文鸣冤,并画下其暴走图。观后编辑部顿成泪河……

★自SCEI公布PS2性能数值后,除紧抱DC的默文而外,众人或狂呼胜利,或幸灾乐祸,或摇头长叹,亦有抚摸PC暗然失色状。然当得知售价可能逼近50000日元时,立即全体额头呈水魔法状,BLUE则高声惨笑道:“说过不买DC,就不买!大丈夫处世,绝不食言!!”



魔幻塔罗牌

诸魔再一次的现身塔罗牌,由成都印小舟来为大家展演。





BLUE，蓝色，三原色之一，不如红色强烈，也不如黄色飞扬，但却有着与众不同的平和中正、舒适随意，这或许就是当时以“BLUE”为名的原因吧！

过去一直憧憬“雨中山果落，灯下草虫鸣”的空蒙悠远的意境，但随着岁月的流逝，却发现红尘俗世中的平凡质朴才是最最真切的，所谓“结庐在人境，心远地自偏”不过是不得志者逃避现实的谎言而已！

过去总爱在文章中玩弄词句，但后来却发现那种在尘封的厚书中搜罗出高深莫测的名词，以此来妆扮自己的做法是多么可耻和可怜！

过去习惯在静谧的深夜写字、画画，但随着失眠症的恶化，已经再也没有那种悠然自得的好心情。对美酒的偏爱以及巨饮千杯的豪情也因此而被无限期的封印起来！

但是，在BLUE的身上有些东西是永远不可能改变的！

比如喜欢享受，能坐着的时候就绝不站着；喜欢坐在车上冥想，许多杂志和丛书的构思就是在这个时候产生的；喜欢美食，不同国家，不同菜系的食品，只要色香味俱佳便会食指大动！

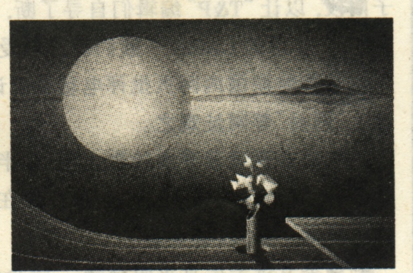
喜欢到雍和宫听早课，虽然明知已堕入黑暗，但仍坚信并期盼着无边的佛法可以拯救自己的心！

喜欢与人聊天时的轻松和惬意，但对象最好是像KING、DRAGON、绯雨这样率真的朋友，或是温柔可人的女孩儿！

喜欢看奥黛丽·赫本的所有影片，喜欢梅格·瑞安恬淡的微笑，但再也不想看到克里斯蒂娜·里奇，那个当年与小精灵翩翩起舞的漂亮女孩，看来只有永远埋葬在记忆的深处了……

喜欢CLAMP，也喜欢前田俊夫；喜欢士郎正宗，也喜欢永野护。有些看似矛盾的东西却偏偏都成了BLUE的最爱。（说句题外话，能引起BLUE反感的漫画人物实在不多，但《五星》中的天照和拉格西丝绝对算是首选，在BLUE的世界观中，他们都该被送到红灯区去！）

喜欢“暗黑魔导士”的别号，也喜欢自己精心构筑的暗黑结界，欢迎有兴趣的朋友来我的世界中坐坐，这里既有愤怒、懒惰、暴食、嫉妒、贪婪、欲望和骄傲这七大罪恶；也有爱、友情、正义、自由、青春、平等和权力等等高尚的情操。一切都很真实，至少比红茶馆真实得多！



读者调查

从本期开始，为了及时得到读者的反馈，也为了能在第一时间改进自身杂志的质量，我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者，赠与连续三期杂志，而每半年的大规模问卷调查，更会抽出十位读者，赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分？

○100分 ○80分 ○60分 ○40分 ○20分以下

二、您认为本期杂志的主要优点？

○信息 ○实用 ○具欣赏性与收藏性 ○具知识性与趣味性？

三、您认为本期杂志的主要缺点？

○陈旧 ○实用性低 ○可看性低 ○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期“业界传真”栏目

○新 ○ 较新 ○一般 ○略旧 ○极旧

二、您认为本期“新作指南”栏目

○新而全面 ○较全面 ○一般 ○不理想 ○极差

三、您认为本期“风云论谈”栏目

○精采 ○较可看 ○一般 ○单调 ○无趣

四、您认为本期“超攻略道场”栏目

○很满足 ○有用 ○一般 ○略差 ○无用

五、您认为本期“纵横四海”栏目

○精采 ○具知识性 ○一般 ○枯燥 ○ 不想看

六、您认为本期“编读往来”栏目

○精采 ○具趣味性 ○一般 ○沉闷 ○无聊

七、您认为本期“漫园”栏目

○精采 ○具观赏性 ○一般 ○不足 ○乏味

VOL.3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是？（二期为最好：圣典的谜与暗号；最差：街机基础知识讲座）

二、本期最佳及最差的图片是？（二期为最好：封三；最差：剑风传奇）

三、本期给您留下最深印象的作者或编辑？（二期为作者SOULEDGE；编辑：ANGEL）

四、希望看到什么新栏目？

五、希望看到什么文章？

六、希望杂志在印刷排版方面有何改进？

七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分？

VOL.4

“梦影留踪”选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇（男）

第一位　　第二位　　第三位

二、电玩人物排行榜之红粉篇（女）

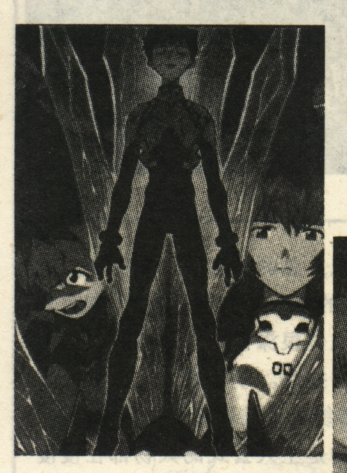
第一位　　第二位　　第三位

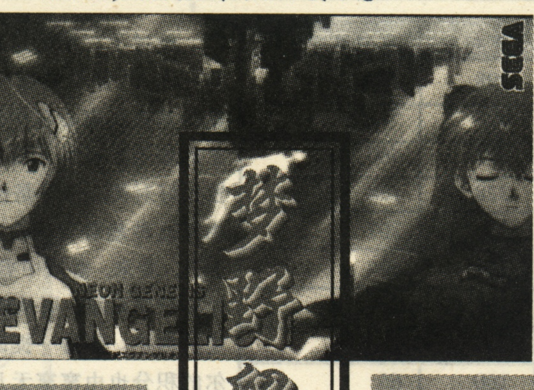
三、电玩公司排行榜

第一位　（游戏：　　）　　第二位　（游戏：　　）

第三位　（游戏：　　）

这里是一个对峙的理性世界
凌绝的目光扼杀着少年情感的未来
人能够坦然面对外界的一切打击
却无法不以心理生存作为欺骗自己的理由
你就这样封闭自己吧
每一个迎合世俗喧嚣的懦弱少年
面对纯真天性的真嗣和绫
你的放声大笑显得自私而更可悲

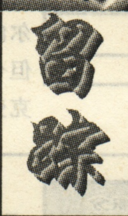






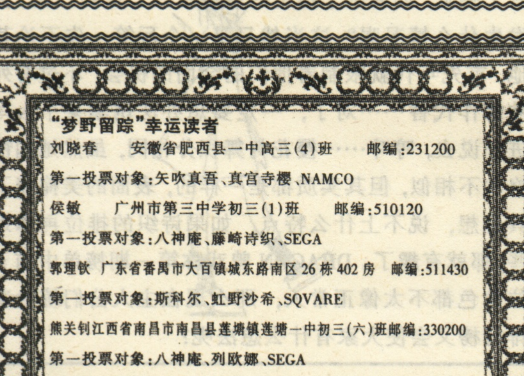


生日：6月6日
出生地：第三新东京市
血型：A型
年龄：14
职业：学生



生日：不明
出生地：第三新东京市
年龄：14
职业：学生
其他一切不明





"梦野留踪"幸运读者

刘晓春　安徽省肥西县一中高三(4)班　邮编:231200
第一投票对象:矢吹真吾、真宫寺樱、NAMCO
侯敏　广州市第三中学初三(1)班　邮编:510120
第一投票对象:八神庵、藤崎诗织、SEGA
郭理钦　广东省番禺市大百镇城东路南区26栋402房　邮编:511430
第一投票对象:斯科尔、虹野沙希、SQVARE
熊关钊江西省南昌市南昌县莲塘镇莲塘一中初三(六)班邮编:330200
第一投票对象:八神庵、列欧娜、SEGA
何楠　北京市昌平县水利局宿舍一单元110室　邮编:102200
第一投票对象:首斩破沙罗、坂崎由莉、GT

"读者调查"幸运读者

余光裕　广东汕头市金砂西路机械厂4座201　邮编:515041
高健奇　安徽省铜陵市人西28×502　邮编:244000
陈昊　贵阳市中华北路3号北星商场B座5楼2号　邮编:550001
卞清如　上海市杨浦区鞍山一村143号301室　邮编:200092
杨全喜　安徽省淮南淮化集团生活区94 6#-1-12　邮编:232038

游戏规则

电玩人物排行榜之 宝剑篇　红粉篇

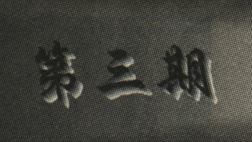
请于各种游戏作品中（不限类型及机种），选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志副刊"梦野留踪"专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

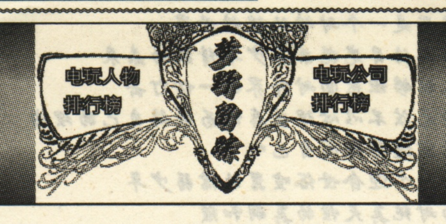
电玩公司排行榜之 业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择（例如99年3月号不得选择98年11月27日所出之DC版《VR战士3》，若欲令SEGA进榜则需选取该公司最近其他作品）。凡当月榜首公司之介绍将会出现在"梦幻工厂"栏目中。



注：榜首人物最多可在别册上连续出现两回，余下按名次依序登出。





电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	八神庵(KOF)	998	754
2	碇真嗣(新世纪 EVA)	623	512
3	克里斯(KOF)	577	460
4	草稚京(KOF)	328	158
5	克劳德(最终幻想Ⅶ)	319	207
6	二阶堂红丸(KOF)	287	194
7	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	181	139
8	七枷社(KOF)	164	123
9	橘右京(侍魂)	100	65
10	里昂(生化危机 2)	73	13

经过了三期的累积，总的排名次序并没有太大的变化，八神与其他人的差距又拉开了些，不禁令人觉得其在玩家心目中地位根深蒂固，却也反映出大家的参与积极性还有待提高。草稚京与二阶堂的位置正好对换，似乎是传统的审美取向又再慢慢复苏？相应这种趋势表现出的是主人公式的人物都在慢慢上升，看来，游戏中男性角色若不是以另类、边缘的性格征服玩家，还是较正统的“英雄”能保持着较稳定的拥护。值得一提的是，随着《FFⅧ》的发卖，斯科尔的积分也由寥寥无几已升至 72，可惜尚未能入围，但今作在剧情设定上不太成功，他能否追及“前辈”克劳德呢？

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	绫波丽(新世纪 EVA)	711	531
2	雷妮(樱花大战 2)	328	298
3	真宫寺樱花(樱花大战 2)	312	144
4	不知火舞(KOF)	312	113
5	列欧娜(KOF)	289	209
6	莎米(KOF)	279	216
7	藤崎诗织(心跳回忆)	270	143
8	艾亚(寄生前夜)	210	183
9	布鲁玛丽(KOF)	169	81
10	娜可露露(侍魂)	144	89

“人造少女”将其他红粉英雄远远抛在了后头，虽然这个尚不成熟的排行榜不能表示什么，但如果庵野秀明知道这个情况后，会不会淡然一笑呢？突然有个感觉，如果两个榜单的男女主人公走到一块，会发生什么情况呢？这当然只是一个玩笑，先不论其他，首先年代就限制着他们的会面的机会，不过有列欧娜作代替……对了，一定要想办法诱骗某个人写进小说去，哼哼……樱花与舞积分相同，虽然她们性格大不相似，但其实质都是一样的，表面的美掩盖了其思想，说不上什么特点，如果诗织的排位再靠近些，那就有趣了。DRAGON 曾戏称第一期榜单中前五位角色都不太像正常人，那么现在主人公们统治着排行榜又会使大家有什么想法呢？

电玩公司排行榜

排名	公司	累积分	前期累积分
1	SQUARE	472	155
2	SNK	394	123
3	SEGA	308	119
4	CAPCOM	254	77
5	KONAMI	230	75
6	NAMCO	226	96
7	ENIX	118	74
8	BANPRESTO	84	39
9	KOEI	81	41
10	GAMEARTS	68	59

这两个月对日本业界而言，无疑是最为重要的。机能恐怖得令 SEGA 慌了手脚的 PS2 已经在玩家面前放出第一道电光，而长久已来被世嘉单相思的 SQUARE 虽然有极大可能在为 DC 开发游戏，但一个 PS2 发表会却更宣告着她与 SCEI 极为密切的关系，看来短短几年中将无其他人打破这种合作关系。不过，紧紧连着他们的锁链是什么，想必自己心里清楚得很。有时候倾力的付出，的确能得到最大的回报，但市场对于任何厂商来说未必一样公平，是 SQUARE 令索尼得到了今天的霸主地位，但也由此造成 SCEI 将 SQUARE 推至软件垄断的倾向，对她究竟是有利还是……

玩友神州社

为推动电玩事业的发展，将中国玩友团结成一个大家庭，由我刊编辑策划、发起的玩友俱乐部——玩友神州社正式成立！现向广大读者及一切热爱电玩的朋友征集会员。报名者请将两张一寸报名照、个人简要档案及我刊任意一期读者调查表寄来，不收取任何费用。经我们审查后发与入会者会员证，其后便能参与玩友神州社及我刊的一切电玩活动。我们计划于全国数大城市中开设分会，在广大会员中选举干事并聘纳一定的地方记者，且草创首开华夏先河的玩友等级分制度和电玩武林等级分制度，希望能为中国电玩事业的发展作出一石之力！

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属"玩友神州社"的会员，均能按照附表一的规定累积 EXP 数值，并每满 10 分予以一次 LV. UP。同时，等级分又作为另一数值——MP 值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的 MP 值来参与特定的活动。MP 值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的"神州社专版上"将公布等级分排名前十位的会员。

附表一—等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得 EXP15 分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得 EXP10 分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得 EXP30 分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获 EXP40 分；凡有参与的电玩作品投放市场可获 EXP60 分。

五．成为会员可获 EXP5 分，成为各地干事及特约记者可获 EXP40 分。

附表二—MP 使用准则

一．LV3(30 分)以上，可优先登上 FAN 园，消耗 MP 值 15 点。

二．LV6(60 分)以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗 MP 值 40 点。

三．LV10(100 分)以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对象的祝福，消耗 MP 值 60 点。

四．LV20(200 分)以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗 MP 值 85 点。

五．LV35(350 分)以上，可成为我刊地方记者，消耗 MP 值 250 点。

六．LV45(450 分)以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗 MP 值 400 点。

七．LV60(600 分)以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入"玩友神州社历史名册"，消耗 MP 值 400 点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

玩友神州社会员名录 第一期

编号	地区	姓名	LV	EXP	MP
NO. 0001	广东惠东	薛一丹	LV54	EXP545	MP545
NO. 0002	上海金山	时丽峰	LV1	EXP5	MP5
NO. 0003	吉林长春	许春光	LV1	EXP5	MP5
NO. 0004	浙江宁波	王晨	LV1	EXP5	MP5
NO. 0005	浙江东清	陈斌湖	LV1	EXP5	MP5
NO. 0006	广西桂林	唐炜科	LV1	EXP5	MP5
NO. 0007	黑龙江牡丹江	魏鹏	LV1	EXP5	MP5
NO. 0008	辽宁沈阳	杨枫	LV1	EXP5	MP5
NO. 0009	河南商丘	刘冬	LV1	EXP15	MP15
NO. 0010	江苏吴江	张枫	LV1	EXP5	MP5
NO. 0011	北京海淀	张雷冬	LV69	EXP695	MP695
NO. 0012	湖北武汉	刘吉伟	LV1	EXP5	MP5
NO. 0013	辽宁大连	赵睿	LV1	EXP5	MP5
NO. 0014	甘肃兰州	田园	LV1	EXP5	MP5
NO. 0015	湖北武汉	潘威	LV1	EXP5	MP5
NO. 0016	浙江宁波	何刚	LV1	EXP5	MP5
NO. 0017	天津和平	田园	LV1	EXP5	MP5
NO. 0018	广西南宁	朱君	LV1	EXP5	MP5
NO. 0019	四川成都	李芸	LV1	EXP5	MP5
NO. 0020	甘肃兰州	符鹏	LV1	EXP5	MP5
NO. 0021	重庆渝中	潘杨	LV1	EXP5	MP5
NO. 0022	上海桃浦	绕晶莹	LV1	EXP5	MP5
NO. 0023	安徽蚌埠	邢雷	LV1	EXP5	MP5
NO. 0024	四川成都	印小舟	LV2	EXP20	MP20
NO. 0025	辽宁沈阳	尤畅	LV1	EXP5	MP5
NO. 0026	天津东丽	刘洁	LV1	EXP5	MP5
NO. 0027	江西南昌	邹满乐	LV1	EXP5	MP5
NO. 0028	上海杨浦	叶俊	LV1	EXP5	MP5
NO. 0029	浙江湖州	沈琪	LV1	EXP5	MP5
NO. 0030	河北石家庄	闫金华	LV1	EXP5	MP5
NO. 0031	青海西宁	黄刚	LV1	EXP5	MP5
NO. 0032	北京朝阳	黄德宝	LV1	EXP5	MP5
NO. 0033	上海宝山	赵威	LV1	EXP5	MP5
NO. 0034	湖南安江	段琨玭	LV1	EXP5	MP5
NO. 0035	广东四会	何俊辉	LV1	EXP5	MP5
NO. 0036	湖北武汉	李纪思	LV1	EXP5	MP5
NO. 0037	北京顺义	李京	LV1	EXP5	MP5
NO. 0038	上海松江	平佳鑫	LV1	EXP5	MP5
NO. 0039	上海	党敕	LV1	EXP5	MP5
NO. 0040	河北唐山	张仁坤	LV1	EXP5	MP5
NO. 0041	辽宁台安	王刚	LV1	EXP5	MP5
NO. 0042	广州黄埔	谭文超	LV1	EXP5	MP5

请入会者静候会员卡。等级分累积由会员自行上报，按每月一次进行统计，凡升级会员皆会由杂志进行公告，若因信件遗失等原因造成遗漏，由会员于三月内来信补报。本社活动由杂志下期开使，请会员参照旁 MP 消耗标准来参与。

姓名:李鸿钧　　最爱:《新世纪福音战士》
最自豪:可以将《新世纪》中所有对白几乎无误的背出
☎:0768－2282224
地址:广东潮州市灰路头新兴巷7号601　　邮编:521000

她是倒映水中的鲜花，你只能看看而不能将她折下

她是飘于风中的花香，你只能陶醉于她的美丽而无法将她留住

红色的眼眸之中,闪烁着善良的光

是我心中永恒的美丽

是在绝望中带来福音的少女——绫波丽

虽然只有十四岁，但却背负起人类的生死存亡,给绝望的人们带来激励着大家的福音。她的存在代表着明日的希望,她有着无限的魅力。

如果绫波丽也曾出现在你的梦乡之中的话，请您也以真诚的心为她投下一票，让你我的最爱永远闪烁着美丽的光芒。

FAN园

姓名:何文山　　英文名:CLOUDION(取CLOUD之意)
游戏座右铭:我们乘坐的列车是不能中途下去的
☎:027－836292284
地址:同济医科大学医疗系临床医学专业97级一大班　邮编:430030

吾尝得世外桃源,其间缤纷美景,不可胜收。略撷一二,足令人忘返:

先观典制巨篇数章，其间或越千年，其时或愈百载。恢恢洒洒,气势宏大。令吾常叹宇宙之恒永,惜人世之微渺,顿生"逝者如斯"之感。

再察恋情物语几则，伴如诗少女，度如歌年华，虽异邦风情，犹己乡故事；更赞彼芳菲之美，又哀此草芥难及,然邵华已逝,不复当年风情。

更兼二者水乳交溶，浑然一体者：于悲壮战争间显平凡人性，在历史洪流中露世间真情，设身其中,如临其境;置之度外,恍若隔世,曰:天不变,情亦不变。

几番游历，已浑然忘我;数度漫游，却不能自拔。任其悲而涕下,伴其幸而开颜。人问:汝能一日无此乎?吾曰:不能!

FAN园

姓名:曾心　英文名:MICHELE
笔名:绯雨岚
爱好:写作、漫画、电玩、听音乐　T:023－92904527
地址:重庆市渝中区桂花园新村6幢3－3号　邮编:400015

是什么时候
那不经意的一眼让我的心为之一振
你的种种仿佛我的故事重演
你那双充满迷惑与悲伤的眼睛好似会把我看透

怎么说好呢
常常在精神世界里徘徊
失足掉入黑暗的深渊
失去了自我
也许只有你——色
才能了解我那流下的眼泪……

FAN园

姓名:谢雄静　又名:八神右京
爱好:对战ACT　T:0778－3219383
地址:广西宜川市一中学114班　邮编:546300

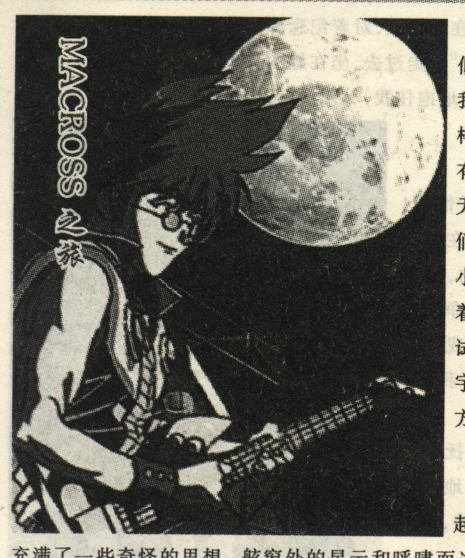
致　IORI

你为何笑得那般狂野
当我将心注入你的脉搏
传说在风中粉碎
泪,下自翻飞

你是月亮的灵魂
孤傲绝世的寒光向全世界宣布你的背叛
我在那一刹焚化成灰
在你冰冷的眼中
疲倦地弥漫

没有梦
宿命成为永久的轮回
前世觅不到你那邪恶的笑
今生
我将用虔诚的血
为你辟开一方净土

FAN园



苍茫的宇宙似乎永无尽头，我们的旅程也一样。陪伴我们的有无数的星尘和无边的黑暗，我们沉浸在其中，小心翼翼地呵护着文明的光，并试图把它们带到宇宙中更远的地方……

我从床上坐起来，脑中似乎充满了一些奇怪的思想。舷窗外的星云和呼啸而过的陨星是每天重复的景色，但呆在CITY7的人却很少能够欣赏得到，可以说，这是整艘船上离现实最近的地方。

作为一个军人，每天起床后最该做的事就是庆幸自己还活着。平静的宇宙并不平静，随时都可能化为星空中的尘埃，死无葬身之处，每一个新的领域都可能是你的坟场。飞向未 知的辉煌的MACROSS 07(SDF－7)身后是无数的灵魂。

"上尉，您的早餐。"门被无声无息地打开了，端着人造蛋白奶和面包的女兵笑容可掬地走了进来。这是军官才有的待遇，普通士兵只能忍受机器人冷冰冰的面孔和一大堆的肉食罐头。"能给我杯咖啡吗?"我提了一点小要求。"当然!"女兵转身走了出去。她的背影让我想起我的女友——玲奈。与所有的军人一样，我没有太多的时间去陪她，但身为维多利亚唱片的宣传部经理，她也不比我空闲。光是为"明美之音"的形象小姐美音，法兰西斯作宣传就得日夜忙碌。因此我们都彼此珍惜见面的机会，感情也维系地很好，这在军人中是很少见的。从明天开始，我大概会有一周的休假吧，我伸了伸懒腰，决定为这年个中唯一的假期好好计划一下。

"警报!警报!巴洛达的敌机接近中。全员进人战备状态，战斗员请到各岗位待命，飞行中队准备出击!……"我神经反射地跳起来，冲出房间的时候撞翻了女兵手中的咖啡。"对不起!"我丢下一句话，向机库跑去。

"上尉，你迟到了!"已做好准备的本恩向我挥手。这个战争狂!"我已经够快了!人齐了吗?休克!""在!""乔""在!""星野""在!""哈瑞!"……"哈瑞呢?"我环视四周，他是不该迟到的。"哈瑞他不是上一次……"乔小声提醒我。

"好了!"我拍了拍手，作为一个军官我知道自己的心绪会影响下属，"OK，出了吧，都给我活着回来!然后请你们喝酒。"

我率先跳进驾驶舱，扑面而来的机油味让我清醒了很多。我调整一下飞行帽，以便让视野处在最佳范围。舱门缓缓打开，机库内的杂物被抛向茫茫宇宙。战况出人意料地激烈，到处是眩目的白光，被爆炸产生的离子风暴吹开的残骸四处飞散，这片空间霎时成了一个令人作呕的垃圾场。

"It's time to show!"本恩叫喊着第一个冲了出去，他总是保持很夸张的出击方式，而这次我多少的看出了一点他叫喊声中的愤怒。

"本恩，别蛮干，我们的任务是保护CITY 7。"每次向僚机发命令，我都觉得自己像个保姆。

整个要塞分为前部负责迎击的BATTLE 7和后部的城市CITY 7，我们负责城市不受伤害。

"各中队注意，现在开始'林·明美'作战，展开攻击!"指挥塔的声音响彻宇宙，在"Fire Bomber"的音乐声中，要塞的士兵蜂们向入侵者倾泻了所有的飞弹。

"这样做管什么用?!敌机完全不受影响嘛!"本恩咬牙切齿。

"……这是第一次星际大战中的作战方法，我想那些家伙还把这一手当作杀手锏吧……"星野默默地说道。

"那些家伙"就是指作战指挥部的官员吧。在通讯频道里辱骂上司可能会被告上军事法庭的，不过，的确如本恩所说，敌机仍保持着整齐的战斗编队，相反我方反倒显得乱作一团，很快第七区和第九区两个中队的脆弱防线就被完全击溃，几十位优秀飞行员的生命无声地消逝在宇宙中。

"报告指挥塔，'猪兔狗'中队请求支援!"我知道这儿的几十架飞机绝对抵挡不往来势汹汹的敌人。

"BATTLE 7也很吃紧，救援部队大概12分钟后才能到达，请你们务必坚持……"余下的话被一颗飞弹在我身旁爆炸产生的离子风干挠了，我们的前线已经和敌机接触了。

十二分钟。对于渴望生存的人们来说太长了些。

战斗不可避免地发生了，在随后的时间里，我的眼中只有摇曳的飞弹、爆炸、飞机的碎片和映亮夜幕的光芒。"听着，我们身后是几百万人的生命，谁也不能退后一步，死也要死出个样来!"我对通讯器大喊。

没有人回答，僚机都在忙于和敌机缠斗。"那就是没人反对吧!"我一推操纵，冲人敌阵。

我们最早失去了本恩。他在消灭了15架敌机，机身中了6枚导弹后，在离我不到100码的地方化为一阵尘埃的。接下去是休克，然后是乔……我麻木地看着他们千疮百孔的肉体与战机一起在真空中裂为碎片。在增援部队到达时，苍凉的战场上，只剩下我和星野以及无数的敌机……

当我们拖着破烂不堪的战机的疲惫的身体回到要塞时，星野破天荒地和我谈起他在地球的女友，满脸是交织着悲伤和快乐的复杂表情，其实他们俩已经不可能再见面了。星野突然问我为什么只有他还活着。

我没有回答。

得到了批准休假的命令之后，我一刻也不打算呆在军营里。当我走出营房



MACROSS之旅

文 AXAME



时，看见本恩的女友抱着一束鲜花在门口眺望着。这个不到20岁的女孩把本恩当作英雄一样地崇拜着，每个月的今天，本恩都是全营房最受嫉妒的人，而她的脸上充满着羞涩和幸福……我用帽沿遮住了面容快步走远，让事务官告诉她一切，总比让我面对她要好得多，她的表情也许让我更早崩溃。我不明白本已麻木的双眼为何又会流出眼泪。

玲奈靠在路边的栏杆上等我。在夕阳的映照下，她显得格外美丽动人，我想这是逃过死神之吻的人才能见的美丽。

“你怎么了?”玲奈替我抹去泪痕。

我把一切告诉了她，她只是紧紧地靠着我，一句话也不说。

“如果有一天，我也……你会怎么办呢?”我说。

“去找个更好的男人，而且……他不是军人。”她回答得很干脆。停了一会儿，她又说：“在那之前，我只想和你在一起。”

我紧紧地抱住了她。

“现在去哪儿?”

“去 HEAVEN 吧。”

“HEAVEN”是一艘中型船，上面布满了陵园、墓地、教堂和寺庙，所以也被人称为“幽灵船”。实际上“HEAVEN”是一个充满绿地的地方，环境也很优美。

我们搭乘“星手线”来到了一处位于半山腰的墓地，这片广大的墓地埋葬着无数军人的骨灰。在较新的一片墓碑中我找到了哈瑞的名字。守墓的圆形机器人送来了一束鲜花，并把清水缓缓地浇在石碑上，滋润着死灵的枯喉。

我把花放在墓碑前，轻声地说：“哈瑞，很快……就会有人来陪你了。”

在回去的路上，玲奈对我说：“去 CITY 7 吧，给你挑件像样的衣服。”

CITY 7 似乎没有受到战争的任何影响，天幕上悬挂着明亮的人造月亮，街上人流涌动，四处是喧闹声和嘈杂声。玲奈挽着我的手臂走在 CIYT 7 的街头，与所有热恋中的情侣一样。

“明天是 MACROSS 纪念日，一起去听美音的演唱会吧。”玲奈提议。

“怎么，你不是为美音作宣传的吗?哪有时间……”

“所以说嘛，为了你才好不容易请的假。”玲奈提高了嗓门。

“嗯!一起去吧。”我握紧了她的手。

整个城市充斥着节日的气氛，路上挂满了联合政府的旗帜，各家商店都在贩卖着林明美娃娃等怀旧商品。悬浮在大厦顶层的球形数字屏幕正交替播放着“Fire Bomber”的演唱会和米莉亚市长的节日致词，电影院也打着老片《可曾记起爱》的宣传广告，每个人脸都洋溢着幸福和欢乐。我感到一丝慰籍，这宇宙中难得一见的欢笑，不正是我们要守护的东西吗?

城市的后面原本是一片荒凉的山丘，现在那儿矗立着一座“MACROSS 纪念啤”，碑顶上展现的是第一次星际大战中，一条辉把史前文明的歌词交给林明美的历史场面，背面的碑文是“爱”，是宇宙中最伟大的力量——献给所有的先驱者和开拓者。”

“以前我们常到这儿来。”玲奈追忆着。

“那是我服役之前的事了……”

“真希望时间能够倒流，让我们回到从前，一直在一起，该有多好。”玲奈坐在长椅上，对着纪念碑出神。

“你怎么了?”我走过去，坐在她的身边。

她突然紧紧地抱住我，话语中夹杂着哭泣：“你不要离开我，答应我!”

“玲……”

“战争真可怕啊!我的祖父母是在第一次大战中死去的，我的父母也死于战争……现在……现在我只剩下你，不要离开我，不要死啊!”

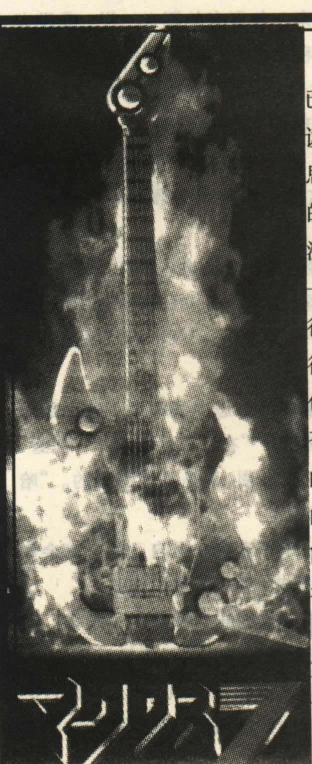
我茫然地抚着她的头发，轻轻地安慰她：“……不会的，我不会死的……”

“真的?……”玲奈抬起头看着我，脸上满是泪前。

“真的。”我轻吻了她一下，”等战争结束后，我们回地球去，回家乡去……”

也许爱不是什么力量，它只是人类唯一剩下的东西而已。

对未知的探索永远在继续，谁也不知道明天会发生什么。MACROSS 是一个梦，它是划破天边黑暗的一束光，是我们对无尽宇宙的幻想，战争与爱交相辉映，永生不死，而 MACROSS 永远是它们的舞台……



不知不觉中，“撷梦园”业已开张了九期了。从来稿看，读者们已经能调动起自己的思想再创造，不再受游戏表面的单一形式拘束，日渐挖掘出潜在的戏剧意义，这正是我们一贯提倡的。对于游戏的理解往往是通过把握人物个性特征来深入的，但玩家们的二度创作对人物的重新阐释又是否正确，是否更能体现出人物的深层魅力呢?可能因为版面的关系，“回音”小栏目一直未能正式成形，而广大读者、作者们也很希望看到对这些作品的评价。所以，再一次呼吁大家能提出自己的读后感，无论赞扬，无论批评，交流总是可贵的。

一点、两点……

我站在清风满野的小径中，古城最后一丝夕阳遍洒我轻衫长发。落柘枝头意犹未尽的残珠轻坠我的肩头，一点一丝清凉，一点一丝柔绵。我踏在故事的长街里，我每一步的屐痕熨贴着昔日繁华的脉脉余香。这是我熟悉的地方，这是我留连的地方，我的目光逡巡着废旧楼阁的幻像残影，我双耳中回荡的是山中白云款款低吟。

那里的青苔上滑足着我旋转不休的回忆：红发飘举下的双眸静止不动，但一丝波折却叫我止息。我不曾尾随他淡淡背影而去，我只是搜寻往日痕迹回到这里。我像一株独木站在崖顶山岚中。我一世禁制着自己的感情不让有所表露，然而当我足底重温着守矢站过的位置时，我几乎已无法呼吸。我明白我追不回往事，就像追不回守矢你披风翻拂的身影，但我却一定要追着你的足迹，为了你，为了枫，为了师父，为了我无数个失眠无辜的夜，即便是追到四野八荒，即便是追到日淡星灭。相缠相绕的风与长发促使我一念不悔，我将追逐一世，从——

现在

雪花飘 飘起了多少爱恋

雪花飞 飞起了多少情缘 莲花开在雪中间 多少的希望 多少的心愿

默默等待旧情人 但愿情意永不变

雪花片片 飞

飞满天

雪花飘 飘起了多少爱恋

雪花飞 飞起了多少情缘 往事如梦似云烟 多少的甜蜜 多少的怀念

纵然相隔那么远 真情永驻在心田

雪花片片 飞

飞满天

——守矢，在你读这篇文章时，请一边翻开王菲的《雪中莲》，一边静静地感受，静静地领悟，好吗？

雪

我在清晨时分踏入这座山城。陌生的地方，陌生的景色，一切都不能吸引我的目光。昨夜的晚寒犹在这座小城里滞留，未曾完全褪却月光的屋瓦露珠点点滴滴。我握着长枪站在街口，看着天空如轻纱漂染。一只爱伤的小鸟鸣叫着在我足尖前挣扎，我用枪身轻轻挑起它，默默地看了两眼，默默地把它放在道边的一棵树下。一个行人在晨雾中经过，又在那里停下看了看我。我金色的长发，我手中铮亮的长枪似乎总叫人好奇，又似乎总叫人害怕。我无语前行，那人却突然跑了起来，在我眼中摔了一跤，又在我眼中爬起飞奔而去。一切了无意味。

我走到一座竹桥上，在絮絮流水的上方驻足。不知是谁叠的一只纸鹤从桥洞下流出，沿着细细水纹往前方而去，落在它后边的只是我扭曲的倒影。我很困惑，我不知道自己为何要到这里来，是听人说这里出现过一个杀人的孤独浪子吗？还是……一缕发丝断落，轻挂在我眼睫上，我感爱着它带来的奇异触觉，等待它自行慢慢滑落，陷入在不动的流水中。

背后不知从何时开始有了一些嘈杂，我头带的上方披着一层新生的阳光。我转过身去，却发现人们已自清早的雾氛中醒来。他们在我周围三三两两地窃窃私议着，虽然人影仍是稀疏，但给我的感觉这个小城一样的尘嚣喧闹。我很想问一下他们，却不知该问谁，也不知该用什么方法启口，我略有些局促不安。

稍稍定了一下后，我走下竹桥，木屐与桥身吱呀相合。我环顾了一下周围的街道，觉得非常迷惘，不知往哪走，这时一件东西坠落在我的足旁，我低头看去，见到的是一个破旧且断了线的风筝，我正要离开，却听得一声惊讶的"哎"声。我循声望去，一个孩子在一株枯瘦的树后躲躲闪闪。他和树一样的干瘦，他的手和土一样脏，而他的眼睛却盯着我的脚下。我明白他想干什么，一个穷人家的孩子连被人遗弃的断线风筝也视为天赐玩物。本来我不愿搭理，但正想走开时，那孩子却一下子冲过来将我撞得摇晃了一下，我下意识地拉住他的衣领，他并不言语，只是握紧着风筝看着我。他的目光在我脸上绽放，大胆，倔强而又带着一丝淡到极处的哀愁。我的心房如被重重一击，这是多么熟悉的目光呀！在山间那几棵大树下，在月影中的庭院，甚而至于在那悲惨血腥的夜里…时常，他清澈的目光大胆地在我脸上询问着我的心声；时常，他清澈的目光因为洞悉我心中所想而浮现忧伤。至今我还能清楚地听到他："别走！"那声嘶力竭的呼喊声，我寻觅着一个人，我也在逃避着一个人。我无意识地放开了那个小孩，跌坐在河边。

"姐姐，你怎么了？"

我没想到他未逃走，却在关心着我这样一个陌生人。我回首朝他点了点头，但并未接触他的目光。而这孩子却反而坐到了我身边。

"姐姐，你的头发真好看。"他竟然用手了碰了碰我的发梢。我朝他看去，那聚精会神的样子也在我面前虚幻不定。"几天前也有一个陌生的哥哥经过这里，他头发的颜色和姐姐一样好看。他也带着一把亮亮的刀，不过没姐姐这把刀长。"他用手比划着。那句话如一道电光将我心里刺亮。我不由站起身来，他吃惊地看着我，而我，心中更惊动不已。

"太郎，快过来！"当我正要问他时，一个妇人却在呼唤着孩子。他站起身来，朝我依依不舍地看了一眼，却将手中的风筝放在地上，转头跑去。

我呆呆地站着，脑中回响着孩子的那句话。不可能的，不可能有这样巧。我勉强使自己平静下来，回顾小孩已无踪影，我又坐在他留下的风筝边。河水永久不变似地平静，我自己的脸在水中一波一折。突然间，一种疲倦随着水纹在我体内流淌。多少天，我就这样独自一人旅行着，露宿在烟霭朦朦的树林里，行走在落絮纷飞的小道边。我无时无刻不对自己呼唤着"守矢"这两个字，然而他的人影却逐渐流失了起来。五年了，他留给我的印像竟然只剩下触目的一团红色，他颤动在发束边的头发，他刀上的血迹，他肩部伤口的颜色，一切都凝固成那团红色。像液体，更像固体。给予我的便是每一阵重压。他无言绝尘而去的时刻对我来说像是个终点，那最后一瞥形成一枚符咒，将我贴紧，将我看死。使我找不到任何的出路。五年以来我向别人说过的话用心可以计算，我甚至没有几次开口询问过他的去向，只是在山道间，只是在传言纷飞的客船里，方才能找到他丝丝缕缕的痕迹。我与他隔着人世的迷茫雾气，永远看不清他的方向，一伸手却可触及那永不消褪的红色。我离他是那么远，偏偏又是这样近。我的双眼就是宿命的幕布，上演着终生不停的红色幻影，一幅来了，一幅走了；一幅走了，一幅又来了……

时间在我不能自抑的声息中由朗朗苍白又化为西天帘帘紫色。我在头脑的氤氲里醒来，方才感觉到有人拉着我的长刀。一看却是那清晨遇见的孩子。

"姐姐，你跟我来。"

我讶然看着他飞跑起来，一番迟疑下也随之而去。他似乎非常焦急，不断地催促着我，然而虚弱的我却无法加快步伐。

他引着我在山城里穿行，他把我带出了小城，走过弯曲的山道，走落满天的霞彩，一直走到一条僻静的小河边。他停下了脚步。我不明白他这是什么意思，想要问他时，却有一阵脚步自小河前方的树林中传来，渐渐临近，渐渐临近。

来人在我面前停下。一阵风将额头散发吹过，蒙住眼睛，又慢慢、慢慢分开。我看见的是漆黑的头发，我捕捉的是明亮的眼睛，我发现的是已经成熟的脸和依然倔强的嘴角。是枫！是那个大叫着挥刀的枫，是那个认真得忘我的枫，也是那个在我身后纵呼"别走！"的



枫。我们无语相对许久，霞光在他眼中渐渐沉淀，似乎化成一种惊喜，又似乎变为从前所不具备的冷静。

你，好吗？

我，很好。

彼此的言语一无意义，时间还没有改变一切，只是改变了我们个人。虽然我与他对望着，但我的眼光却仿佛穿透他的眼幕，面前一片空白；虽然他的目光显得炽烈，但却更多欲言又止的蹇涩。忽然我想起问他为什么会在这里出现，他说是被一个孩子带来。我惊醒过来，但转头哪还有那孩子的身影？我正在寻找着，背后枫那清澈的声音响起：

这五年来，姐姐，你在哪里？

我听见自己的颈部"格"的一声，头欲回未回间我心里隐隐产生刺痛。正如这称呼一样，五年中枫看来从未改变过对自己师姐的依恋。所以我相信他也不会改变那悲痛的憎恨。

我在找着一个人。

我神思恍忽地说出这样一句话。在我内心何尝不知这句话会带来会什么，然而我还是这样说了，正像从前不顾枫而去的那般决绝。果然，我听见背后的人努力抑制却抑制不住的带有怒意的呼吸。

我没想到，你，你竟然还相信他！

我感觉孤独的月亮正在爬上来，我的心里却已彻底凉了。我明白在他心里误会永远也无法消除。或许，他并没有错，或许是我一厢情愿地把那个场面理解成误会。有时我也怨恨着守矢，怨恨守矢破坏了我们平静的生活。然而，每当此时我总是用枪尖在地上土中划着那两个字，划了后用了枪尖乱勾着，乱勾后又不自禁地重划一遍。任何为守矢解释的话只能使枫心中的仇恨与日俱增。然而——

或许是你误会他了。

我听见命运的嘲笑在我心中照搬着台词，我走上了黑暗的舞台，注定不能自己决定落幕的时间。

误会？五年前你说的是这句话，五年后你说的还是这句话！我没有误会！我没有误会！！我没有误会！！！我一定要杀了他，为师父报仇。

我默默地听着，心如顽石沉重无比。依然是这样震撼的声息，依然是这样月光散华的夜。我的双眼茫然一片，我又往前走，又一次要离开在我心中亲如弟弟的枫。

别——

那声呼喊依然。

别……

那声呼喊却没有继续下去。这个突然的停顿如天崩地裂一般劈着我，我陡然停步。身后没有一丝声息。月光缓缓流淌，星辰黯淡。这无声的静默却更令我觉得惊魂动魄。我觉得一阵世上最寒冷的阴风正袭向心底，上升，轰鸣。我猛然转身，却见月光黯然的淡影拂过他的头发，令他黑发慢慢变色，慢慢变成一种金黄色。

他突然仰天怒吼，那片金黄在我眼中震碎，并扬洒在我周围。刀光像狂暴的浪潮，席卷、撕裂着附近的枯树，残枝碎屑如暴风骤雨般在空中激崩，有的打在我的身上，像石、像棒、像鞭。

御名方守矢！

御名方守矢！

御、名、方、守、矢！！！

那片金黄色突然箭一般射向一处。铮然一声，狂乱的世界又归于平静，那些残枝纷纷扬扬地落下。我身体已被无形铁锁固定。我机械地转动身躯，我的目光扫过墨蓝的空间，一团殷红的火正在人间最黑暗的一角燃烧着。

御名方守矢，是你。

枫叹息般的语声响在我耳边。我的视觉，我的听觉，我的一切又一切的感觉似乎都被夺走。我的心神与身体业已分离，在虚幻的紫光中我像拨弄念珠一样把几件事串起：我来到了这个山城，枫也来到了这个山城；守矢也来到了这个山城；守矢看见了我，我没看见守矢；守矢也看见了枫，枫也没看见守矢；守矢让那孩子把我叫到这里，守矢让那孩子也把枫叫到这里……我明白守矢的意思，五年多前他早就这样表视过。我记得他是这样说的："阿雪，好好看待得枫吧。"我痛恨命运，它就是一个没有人心的恶魔，将人们恣意地玩弄着，在我寻找守矢的五年里，他一次也没有出现，但在这个我最不想见到他的时候，他却站在不远处 的月光下。你 ，真，自，私。我听见一个声音在我冰凉的体内响起，我平生从来不曾掉一滴泪，但在这时分，但在我心里，却终于止不住放声痛哭。我又开始憎恨起守矢，而这一次比以往一切时候都更为强烈。他一直勉强着自己，现在还要勉强别人，他是一个不懂得感情的人。他对待别人像对待自己一样残酷。他安排我们见面是为枫着想吗？还是为了补偿自己的歉疚？守矢，你这个自私的人。

他依然还是那样低垂着脸，依然还是默然不作一语。他收起了架住枫的刀，慢慢走来，慢慢走过我身边，不作一步停留地往前而去。

枫又是一阵大喝，寒 风从我身边掠过。刀光划破夜空。一声惨叫惊醒了我。

我看见枫举着刀讶然地站在那里，月光下刀的边缘有几滴液体慢慢垂落。一个身影倒在地上，却是那个孩子。枫呆住，我也呆住，唯有守矢蹲着身体抱着那孩子，脸上依稀沾着血迹。

你这是为什么？

守矢的语音依然冰冷没有人情味的曲折，但却是我所听到过的他嘴中最为悲痛的一句话。

哥哥，你，你是个好人，在我和妈妈快饿死的时候，给我们……哥哥，你，你的头发真好看，我能摸一摸吗？

一阵寒风吹过，天空月光突然不再。那孩子举起手摸了摸守矢的头发，又努力地想朝我看一眼，但，那手臂却无力地垂了下去。倾刻间我感觉到自己如同身陷在冰潭寒窑中。空中断线的风筝无主飞离。

守矢保持着蹲的姿势许久，慢慢地站起身来，将孩子放在小河边。然后默然不语地拔出刀向如同石像般的枫砍去。

我已被冰封的身躯突然被震碎，我像被线控制的傀儡，飞身而去。虽然守矢手中的刀并未砍下，但我的枪却再也无法回头地扎入他的肩膀。

一阵更冷的寒风吹过，这方空间仿佛只剩下他肩上血珠滴落在地上的声音。他不语，他不动，他只是用那五年前，用那仿佛前生带来的目光淡淡看了我一眼，便抱起地上的孩子尸身转头离去。那披风扬过的虚幻红影，在我面前一而再地旋转变形，终而至于凝固成一团扼紧我呼吸的实体。枫不动，恍若睡去，我也不动，却将就此没有入眠的可能。

我只知道，在我生命中第二次最寒冷的时刻，那团红色正在慢慢地缩小，缩小，缩小……

在昏浊的黄昏时分，我举着长枪默默走出山城。路人因为我金色的长发，因为我手中长长的武器而好奇地看着我。

在空中，似乎有什么东西飘落下来了，闪着光的，白白的。

一点，两点……



为学业所苦的绯雨，遂将连载骤然推到我的身上，不由令我有些惊慌失措。根据大家的要求，KOF将直接写成现代的故事，虽有绯雨提供的构思及大力帮助，亦颇感难度不低。这两期先允许我用两篇旧作来塞责，也算对被扭曲了的月华故事有一个完整的交代，六月号起再勉力为大家讲述集合一些格斗游戏人物的《一梦苍生·逐流神话》吧。除绯雨而外，要对纵容我将『一梦苍生』这题目在不同文章中乱用的DRAGON编辑，以及一直为我作品画插图的火之影表示衷心感谢。

——此时非常惶恐的SOULEDGE

超攻略道场





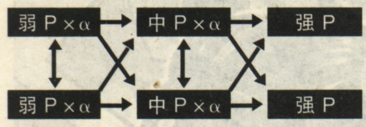
PS版ZERO 3——特殊连续技使用方法

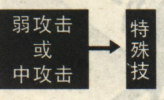
机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:对战ACT
媒体:CD-ROM　发售日:1998年12月23日

在RPG模式中将各角色的能力全部训练出来,这样就可以在普通对战中使用平常不能出现的连续技,这便是此模式最大的魅力所在。当角色有了各种特殊能力后,对战的乐趣也会随之上升,下面就把特殊能力中最重要的三项向大家做一个简易的说明(以最简易的连续技为例)。

ZERO COMBO

(通常技→通常技)

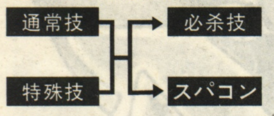




当第一个普通技击中对手后,快速输入接下来的普通技便可以形成十分常见的套拳,这种方法在CAPCOM的其它游戏中也较为常见。如"恶魔战士系列"、"VS系列"都存在着这种套拳,它的作用是以快速密集的招式封住敌人的行动,为下一步的必杀技或超必杀技做准备。方法是以弱攻击起手以重攻击或必杀技结束。

ZERO CANCEL

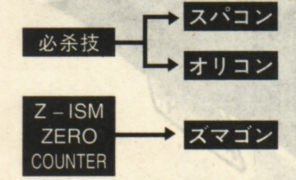
(通常技→必杀技/超必杀技)



在ZERO 3中并不是所有的普通技都可以CANCEL必杀技。最典型的例子便是隆的下蹲重脚CANCEL波动拳,这种情况通常是不成立的,但是经过RPG模式修练后可以获得ZERO CANCEL的新能力,它可以令角色平常不能形成的通常技→必杀技成为可能,这种能力在对战中十分实用,它打破了重攻击后由硬直时间的传统,使得各角色的弱点减少,由于这种能力的存在对战的乐趣也就更高了。

SUPER ZERO CANCEL

(必杀技→超必杀技)



这种系统本来存在于"SFEX"系列中,它最大的特点就是以超必杀技起手的无敌时间来抵消普通必杀技收手的硬直时间,这种系统对于各角色来说都会形成空中连击,但是由于某些角色的必杀技指令输入较为复杂,使得SUPER ZERO CANCEL使起来会有些困难,如那什与古烈的手刀CANCEL超脚刀时会令玩家过于复杂而忘而生畏。



以布兰卡为例,下蹲弱腿→中腿→野性冲撞,这种招术在实战中应用的最为广泛。



以尤莉为例,下蹲弱腿→中腿→强腿,是最容易想到的套招,其方法也很简单。



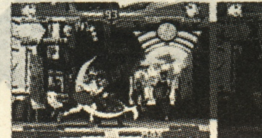
以阿顿为例,中段特殊技→超必杀,由于第一式时有2 HIT的准备时间,因此使后面的超必杀技轻而易举地使出。



以肯为例,站立重腿→升龙拳,第一式并没有打中敌人,但由于CANCEL了必杀技,使升龙拳在同一时间内击中。

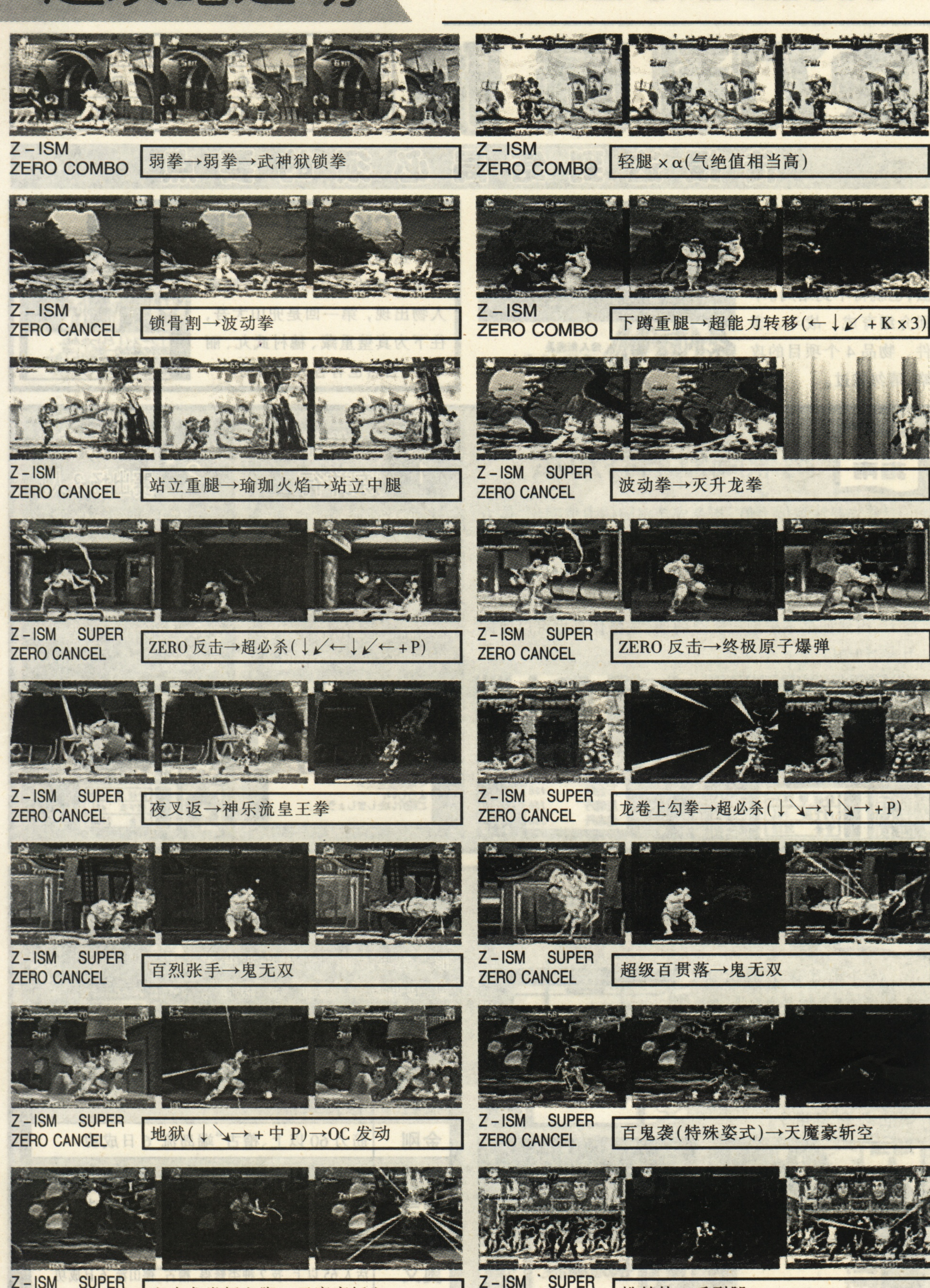


以肯为例,升龙拳→升龙烈破,其指令出法可简化为→↓↘+P↓↘+K。





以樱花为例,ZERO反击→乱樱,当敌人被反击的一刹那立刻输入超必杀指令便可形成以上动作。


Z-ISM
ZERO COMBO
弱拳→弱拳→武神狱锁拳
Z-ISM
ZERO COMBO
轻腿×α(气绝值相当高)
Z-ISM
ZERO CANCEL
锁骨割→波动拳
Z-ISM
ZERO COMBO
下蹲重腿→超能力转移(←↓↙+K×3)
Z-ISM
ZERO CANCEL
站立重腿→瑜珈火焰→站立中腿
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
波动拳→灭升龙拳
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
ZERO反击→超必杀(↓↙←↓↙←+P)
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
ZERO反击→终极原子爆弹
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
夜叉返→神乐流皇王拳
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
龙卷上勾拳→超必杀(↓↘→↓↘→+P)
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
百烈张手→鬼无双
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
超级百贯落→鬼无双
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
地狱(↓↘→+中P)→OC发动
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
百鬼袭(特殊姿式)→天魔豪斩空
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
空中龙卷斩空脚→天魔豪斩空
Z-ISM SUPER
ZERO CANCEL
挑衅技→千裂腿

快刀乱麻 雅

引导攻略	
机种:PS	厂商:IMAGINEER
类型:育成 SLG	媒体:CD－ROM
对应周边:振动手柄	占记忆区数:1 格

传授达到结局必须的要点

育成和经营 SLG“快刀乱麻”发售了，但是找不到有效的育成方法，也就得不到结局。本回介绍育成、战斗、事件、物品 4 个项目的攻略，请勿错过。



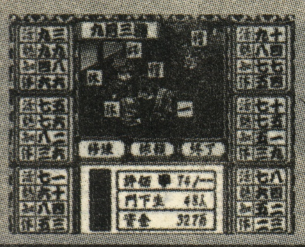
CHECK:每过一天追加新剧情

达到过关条件就会追加往下玩时新的分歧点，并有隐藏人物出现，第一回是兜山大吾，往下为真璧重藏、穗村武丸、丽琳等，当然也有各人物结局。



育成指南 两点高效培养方法

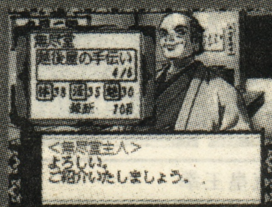
首先要注意体力值，指令成功率随体力值变化，体力值少就会失败没有成果。接着是有效利用时间，让体力回复，有关于体力回复的办法可以参照下图，利用自己持有的资金去购买回复体力的药品，这样就可以快速地回复体力，当然如果不想消耗资金的话，选择休息也可以使体力逐渐上升。





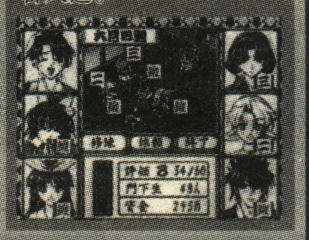
POINT 1 工作和锻炼并行

培养方法并非只有“锻炼”、“接受”这一类，“委托”也是一种较好的方法，比“锻炼”参数上升率更高，还可挣钱，并可提升评价，但成功率低。



POINT 2 重点培养比赛出场 3 人!

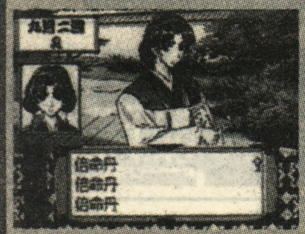
事先决定参加比赛的参数，重点培养 3 名角色。除要完成 END 之人选外，最好从淑乃、小春、纱奈、美柃 4 人中选出后备人选。



育成指南 注意门弟的状况

战斗前让体力值达到最大，赛前进行“休息”，保证状态，战斗中用“精神统一”攒精神值提升速度后攻击，攻击同时利用“防御”、“一击必杀”等指令。







使用多种必杀技战斗!!

让各人物“学习”可学会技能，这些技能可让战斗变得有力，初期应选“金刚”和“稳行”，详细请见下表。



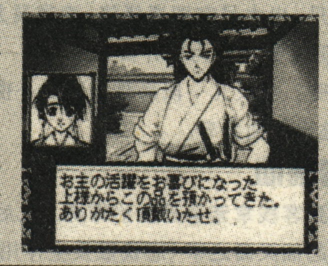
技的修得条件

技名	修得条件
金刚	筋力 60 以上、稽古“端岛流”6 日成功
神行法	走力 65 以上、魅力 65 以上、稽古“芦屋流”6 日成功
硬气法	筋力 60 以上、稽古“明日流”6 日成功
稳行	知力 60 以上、走力 60 以上、稽古“月岛游戏”6 日成功
奥义	活人 65 以上、技 2 种类修得、稽古“德山流”6 日成功

全部事件及道具大公开

事件 特殊事件发生条件公开

游戏中有强制发生事件和满足条件事件两种，特殊事件普通玩法是看不到的，请参照右表：



表的看法

从左分别为事件发生期、事件名、相关人物、发生条件、所需参数，以上可简称为：兜＝兜山、淑＝淑乃、小＝小春、纱＝纱奈、美＝美怜、丽＝丽琳、新＝新十郎。时间"不定"的只要满足条件随时可发生。

事件表

发生时期	事件名	角色名	条件	必要数值
3月/4周目	琴原の膝枕	淑乃	浅草诱	无
3月/4周目	马とお姫样	小春	浅草诱	无
7月/1周目	武艺大会反省会	-	武艺大会3回战败北	无
4月/4周目	兜山と修兵塾	兜山	稽古场移动(7/4以降)	兜山(活人75)
8月/1周目	スズメと魔由罗	-	新宿六尊天满宫移动(8/1以降)	无
10月/1周目	月夜の思い出	淑乃	庭移动	(活人60、尊敬70)
10月/1周目	月より团子	小春	庭移动	小(魅力70、尊敬50)
10月/1周目	月世界旅行	纱奈	庭移动	纱(知力70、尊敬65)
10月/1周目	男は狼なのよ	美怜	庭移动	美(魅力70、尊敬70)
10月/1周目	ホームシック	丽琳	庭移动	丽(尊敬70)、新(活人75)
10月/1周目	大会优胜旅行	-	武艺大会优胜	无
10月/4周目	ハロウインへの招待	-	道场评价50以上	无
12月/1周目	デートの诱い	淑乃	无	淑(尊敬85)、新(活人85)
12月/1周目	デートの诱い	小春	无	小(尊敬85)、新(活人70、筋力75)
12月/1周目	デートの诱い	纱奈	无	纱(尊敬85)、新(活人75、知力70)
12月/1周目	デートの诱い	美丽	无	美(尊敬85)、新(活人70、魅力75)
12月/1周目	デートの诱い	丽琳	无	丽(尊敬85)、新(活人80)
12月/1周目	淑乃と芝居见物	淑乃	淑乃旅	无
12月/1周目	小春のお见合い	小春	小春诱	无
12月/1周目	纱奈の招待	纱奈	纱奈诱	无
12月/1周目	ウエディングドレス	美怜	美怜诱	无
12月/1周目	丽琳の告白	丽琳	丽琳诱	无
不定	少女时代の思い出	淑乃	淑乃"师范代"实行	无
不定	疑似尊警	小春	小春"休憩"实行	无
不定	神寿上石川	纱奈	纱奈"锻炼"实行	无
不定	いたずら	美怜	美怜"修行"实行	无
不定	怀かれい味	淑乃	台所"料理"实行	淑(尊敬80)
不定	失败作と出前	小春	台所"料理"实行	小(尊敬80)
不定	计算と爱情	纱奈	台所"料理"实行	纱(尊敬80)
不定	テキにカツ	美怜	台所"料理"实行	美(尊敬80)
不定	满愿全席	丽琳	台所"料理"实行	丽(尊敬80)
不定	师范・狭山	-	池袋支持率70以上(8/1~10/4)	无
不定	师范・明石	-	无	新(活人45)
不定	师范・月岛	-	无	新(活人60)

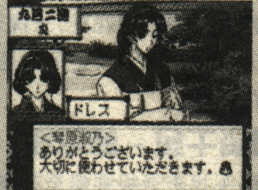
道具 送给礼物提升参数

有许多利于加深友谊的道具，具都可提升参数，右为道具数据。

表的看法

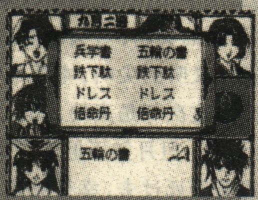
出现条件是在各店的地域评价达到一定值之后才卖的，省略名称、活＝活力、知＝知力、魅＝魅力、筋＝筋力、走＝走力、尊＝尊敬、淑＝淑乃、小＝小春、纱＝纱奈、美＝美怜、武＝武丸、兜＝兜山、真＝真壁、丽＝丽琳。送给道具时各人物上升数值不同。△为稍稍上升、○为上升。





武艺大会获胜得到奖赏

右表中"褒美"的道具，是道场评价在"甲"以上并在大会中获胜时可得到的，可作为礼物送人，被送者的"尊敬"大幅上升。



道具表

商店	武器名	价格	とろず屋	西洋堂	出现条件	上升	淑	小	纱	美	武	兜	真	丽
とろず屋	红	3两	1两	1两	无	魅	△	△	△	△	×	×	×	○
	节	5两	2两	2两	评价31以上	魅	△	△	△	△	×	×	×	○
	铁下驮	7两	3两	3两	评价31以上	筋、走	△	×	△	×	×	○	△	×
	琵琶	7两	3两	3两	评价31以上	魅、知、走	△	△	×	○	○	×	△	○
	かんざし	10两	5两	5两	评价81以上	魅	○	○	○	○	×	×	×	○
	三味线	10两	5两	5两	评价81以上	魅、知	×	△	×	○	○	×	×	△
	师宣の绘	15两	7两	12两	评价81以上	知、尊	△	×	△	△	△	△	△	△
	凉炉	20两	10两	14两	评价81以上	活、尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	灵木刀	40两	30两	50两	评价81以上	无	×	×	×	×	×	○	×	×
越后屋	手ぬぐい	2两	1两	1两	评价0~30	活、魅、知、筋、走	×	×	×	×	×	×	×	×
	小袖	8两	4两	5两	评价31以上	魅	×	×	×	×	△	△	△	×
	留袖	8两	4两	5两	评价31以上	魅	○	○	○	○	×	×	×	○
	羽织	18两	9两	10两	评价81以上	无	×	×	×	×	△	△	△	×
	长卡	24两	12两	14两	评价81以上	活、魅、知、尊	×	×	×	×	△	△	△	×
	振袖	30两	15两	18两	评价81以上	魅	○	○	○	○	×	×	×	○
文化堂	滑稽本	15两	2两	2两	无	活、知	△	○	△	×	○	×	△	△
	洒落本	15两	2两	2两	无	活、魅	×	△	△	△	○	×	△	△
	人情本	15两	2两	2两	无	活	○	×	△	×	×	△	△	△
	兵学书	35两	4两	4两	评价31以上	活、知、筋、走	△	△	△	×	△	○	△	△
	五轮の书	35两	5两	5两	评价31以上	魅、知、筋、走	○	△	△	×	△	○	△	△
	兰学事典	35两	12两	10两	评价81以上	活、魅知	×	×	○	×	×	×	×	△
	写药の绘	30两	15两	30两	评价81以上	知、尊	△	×	△	△	△	△	△	△
养生所	万金丹	10两	8两	8两	无	体	△	△	△	△	△	△	△	△
	反魂丹	15两	12两	12两	无	体	△	△	△	△	△	△	△	△
	倍命丹	20两	16两	16两	无	体	△	△	△	△	△	△	△	△
虎铁的工房	钉	2两	1两	1两	评价0~30	无	×	×	×	×	×	×	×	×
	包丁	6两	3两	4两	评价31以上	无	△	△	△	×	×	×	×	×
	虎铁	35两	35两	40两	评价81以上	尊	○	△	×	×	○	○	○	×
	静小太刀	40两	40两	45两	评价81以上	尊	△	○	△	×	×	○	△	△
	青龙刀	40两	40两	45两	评价81以上	尊	△	×	○	×	×	○	×	△
	斩马刀	45两	45两	50两	评价81以上	尊	×	×	×	×	×	○	×	△
西洋堂	长崎绘	5两	3两	2两	无	魅、知	△	△	△	×	△	×	×	×
	西洋镜	7两	5两	4两	无	魅、知	○	○	○	△	△	×	×	○
	地球仪	11两	8两	6两	无	活、魅、知	×	×	×	○	×	×	×	○
	ドレス	36两	30两	18两	评价31以上	魅、知	○	○	○	○	×	×	×	○
	斗不破	40两	35两	20两	评价81以上	无	×	×	×	○	×	×	×	×
	舶来家具	80两	90两	40两	评价81以上	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
褒美	信乐の腕	-	80两	90两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	竹内文献	-	80两	80两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	铜制香炉	-	90两	90两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	时绘砚箱	-	100两	120两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	西阵织	-	100两	100两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	航来时计	-	120两	100两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	贤者の石	-	100两	100两	-	尊	△	△	△	△	△	△	△	△
	妖刀村雨	-	90两	90两	-	无	△	△	△	△	△	△	△	△



仙剑奇侠传

机种:SS 厂商:大宇 类型:RPG 媒体:CD-ROM

【1】渔港

一大早就被婶婶吵醒了，原来有客人来投宿；出房招待苗族客人，真幸运，收了500两小费；下楼，见到酒鬼堵住门口，一问之下才知是要酒喝，这时婶婶又在叫了！到厨房找婶婶，原来是要送酒菜；拿了桌上的酒菜上楼，那知酒不合苗人口味；不喝拉倒！把酒收进怀中，顺便借花献佛，拿到楼下给醉汉喝，醉汉感谢之余，还约我明晚到城外十里坡的山神庙教我武功，真幸运！正高兴之余，婶婶又叫了！给了20文钱要我到菜市场买鲜鱼！出客栈，往右沿竹篱笆走即可看到往菜市场的路；到菜市场问卖鱼的人及码头的船夫张四，才知因风浪大打不到鱼，并问码头的水生叔，得知在仙灵岛上有仙女出现。

【2】仙灵岛

买不到鲜鱼，回客栈途中，香兰来告知婶婶病倒；回到客栈婶婶房间(楼梯下那间)问小虎子，得知仙灵岛上有仙药可医治婶婶，到客栈门口遇见苗人头子，告知了仙灵岛迷阵的走法，并给了一把破天和让李逍遥服下一颗丹丸(忘忧散)；到码头找张四，乘船到仙灵岛到仙灵岛后，向内直走到一平台上；上左边的叶子移动，用破天打第1石像；回到平台，上上方叶子移到有三片可移动叶子处，先去打第2石像，再上三个可移动叶子处的中间那片去打第3石像；再上上方叶子到另一定点，上左叶到四片可移叶子处，上左方叶子去打第4石像；右方叶子去打第5石像；上方叶子去打第6石像；回平台踩发光板子，则通路出现，进入仙灵洞天进入后(树上可采得鼠儿果)往右下走，看见美女(赵灵儿)出浴，一阵嬉闹后，灵儿得知来意，进入水月宫取得紫金丹；出水月宫即遇佬佬，幸得灵儿以贞节相救，保住性命，但要娶灵儿为妻并留在水月宫一代游侠怎肯甘心受困于此呢？与灵儿一段海誓山盟及一夜缠绵后，在灵儿相助下，逃出了仙灵岛。

【3】酒剑仙

回到客栈拿紫金丹医治婶婶，之后就昏倒了；醒来后却记不起仙灵岛之事(忘忧散发生作用！)；夜晚在床上辗转难眠，想起山神庙之约，从密道出客栈(在客栈门口会遇见苗人神神秘秘的出去办事，不管它！)往左下的出口出镇，沿路走到山神庙，进庙找到醉汉，学得御剑术，这才知其原是大名赫赫的酒剑仙出庙才知天亮了，回到客栈被大骂一顿，并得知房间已租给神秘的苗人；看看苗人搞啥名堂，从柴房(婶婶房旁)的绳子密道到房间，打开麻袋发现是一女孩(灵儿)，但也惊动门外的人，两三下就把苗人摆平了；经灵儿相告，得知佬佬有危险；到码头找张四乘船到仙灵岛，但还是来晚一步；佬佬死前将灵儿托李逍遥照顾。

【4】千里寻亲

埋了佬佬，回到客栈即见苗人头子带人来要人，当然不交，解决那些苗人，而苗人头竟捉了婶婶要胁，那知婶婶原是高手，一掌打死了苗人头子，这才知灵儿原是苗族公主；安顿好灵儿，下楼会报婶婶后就上楼睡了夜晚，门外传来女子哭泣声，原是灵儿，说要同眠(逍遥已不记得仙灵岛之事了！)，当然男女授受不亲，而拒绝灵儿，此时婶婶闻声来到带灵儿到她的房间去睡次日；下楼找灵儿，婶婶要逍遥陪灵儿去苗疆找母亲并提亲(原来昨晚灵儿把二人在仙灵岛之事告诉婶婶，而逍遥仍一头雾水！)，且在临走前给了一包袱(有铁剑，绣花鞋，玉镯子，500两，手卷“冰心诀和飞龙探云手”)，这才知父母原是南盗侠；之后开始展开千里寻母的路程。

【5】刁蛮千金－林月如

到码头找李老板乘船至苏州；一上岸看见刁蛮千金林月如鞭打私奔的下人，在看不惯刁蛮千金的作风，出手教训救走二位下人，并把她吊在树上受点苦头；刚要进城时，听到林月如的尖叫，赶去一看，原是放羊的小孩－被骗了，再次进城，又听到尖叫，本想不管，但灵儿心软深怕出事而回去看看；这次却是真的，二位无赖正在调戏月如，上前解决二位无赖，但月如不但不领情反而突然砍来一剑后就跑走，令逍遥昏死过去，幸得灵儿以还魂术救回；拾起地上的

找道士去给晋元作法事（要15000两），那知是个烂道士；出房即见妖怪飞过，并散布着牡丹花毒，全府的人都昏倒；到大厅楼上找云姨，发现晋元失踪（在这楼上，顺便找到蜡，坛香，符纸）；出尚书府，即可看左边河中有人，捞上一看原是酒剑仙，便请酒剑仙作法，但酒剑仙要酒喝；到客栈找老板买酒酒剑仙开始作法，但做到一半便睡了，月如按奈不住跑去找妖怪，追到花园看见彩依；原来彩依是只蝶精，打了几回合彩依便跑，追进去树林看见彩依愿以性命给黑蜘蛛毒娘子来救回晋元，这才知彩依是真心为晋元，便出手与毒娘子打了起来，打了几回合后，酒剑仙来到杀了毒娘子，拿了雷灵珠；之后彩依牺牲千年道行救回晋元，而自己又变回蝴蝶一场蝶精报恩的动画之后随酒剑仙来到蜀山。

【17】蜀山

进屋内找剑圣问灵儿下落，但剑圣却佯作不知；进左方房看见玉佛珠，再去找剑圣，得知灵儿被关在锁妖塔；遂决定进锁妖塔找灵儿，此时酒剑仙传授一些武功，并送雷灵珠。

【18】锁妖塔

进后方禁地先往上走再往右走到锁妖塔，入右方八卦到塔内遇镇狱明王，一番谈话；往内走先找到一死去的蜀山剑客；再走到另一层，须先到右方的酒坛找天鬼皇，再到左方的铜门，则天鬼皇会来打开铜门；进入后先到中间找沉思鬼，再到最左方找书中仙，再回去找沉思鬼，即可通过；进入后找到灵儿，才知灵儿是人蛇，也因种种的回忆，逍遥终于记起与灵儿在仙灵岛上的事，此时镇狱明王来阻止救灵儿，干掉它；再进龙柱磐洞（入口在这层入口处的右方，有漩涡）干掉镇守7只龙柱的妖龙，则锁妖塔倒塌，三人来不及逃出而被压进塔下。

【19】奴儿

醒来后，才知是被一老婆婆所救，这才知灵儿有了身孕，而月如因伤重身亡又一段回忆动画；经老婆婆告知须要有凤凰蛋壳及麒麟角来给灵儿安胎；出屋，先在门外右方树上采得2支香蕉，再走过树桥，进左上方的树洞（先后会遇见二只小猴子挡路，给香蕉即可过）找到金翅凤凰，打败它，得风灵珠，但蛋被一女子（阿奴）拿走，追过去，不小心掉到树下，幸被奴儿所救；奴儿托管凤凰蛋，并要逍遥助其到树洞找宝物；往下走到树洞，进到一宝物室才知奴儿是要找水灵珠，但水灵珠已不知所踪从宝物室另一门出树洞。

【20】大理城

往回走到树桥，进右方树洞走到大理城（原来奴儿是白苗族的公主）；到最左上方找族长，再到麒麟洞（在城内右方有座桥，不要过桥而往上走即可看见麒麟洞）内找到火眼麒麟，得火灵珠及麒麟角；到女娲神庙（到族长家的路上有条叉路，走右路即到女娲庙），被女娲神像传送回到10年前——南绍。

【21】南绍城

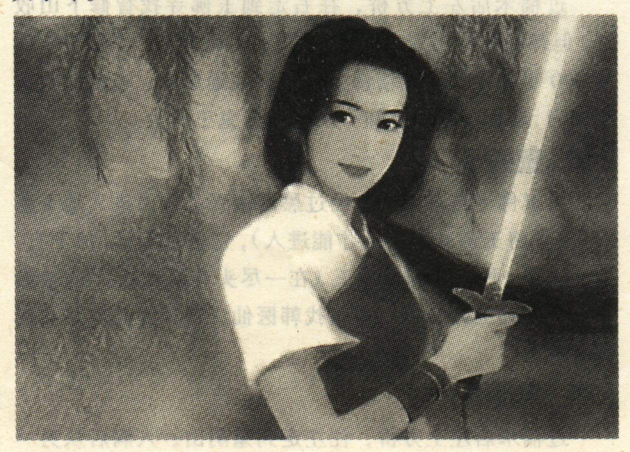
打败一些苗人救了婆婆及小女孩（灵儿），换穿苗服走进南绍城内；进左上（或右上）门到王宫，再进王宫右方的门到牢房找巫后娘娘；巫后要你帮她找回天蛇杖并告知通过石长老的方法；出王宫，进中间门到地下牢房通过石长老找到天蛇杖；拿去给巫后，此时巫王及拜月教主来阻，巫后带逍遥借水遁，但被水魔神所阻，干掉它（注意！水魔神被打败后仍会复活走动，尽量避开，否则又得再战）再一直走到一尽头（地上有一白色圆形处），则逍遥被巫后送回山神庙，而巫后与水魔兽同归于尽。

【22】水灵珠

在山神庙西面可以见到少时的自己，用一把木剑换得了爸妈交给小李的水灵珠。于是，一阵天旋地转，李逍遥回到了现实。

回到神殿后，和阿奴一起到圣姑家中，刚好赶上灵儿临产，得神药之助顺利地生下一个女婴。圣姑又让小李去试炼窟为她捉36只傀儡虫。在试炼窟不用仔细走遍，捉够虫子回来即可。

数日后，灵儿身体恢复，与李逍遥一同出发，这时可以再去试炼洞。在洞的最下层可以找到女娲神的遗迹，学会土、水、风、火、雷五种神术。这时大理城外黑、白两族由于久旱无雨正在为水源而大打出手。三人进入大理城神殿，巫后娘娘会显灵将自己的衣钵传给灵儿，来到神殿后的神坛，将刚得到的圣灵珠放入石碑中，再将五个神珠放入凸起的祭台中，灵儿就可以施法求雨了。久旱适甘雨，两族的争斗就停了下来。当欢庆之时，拜月教主又派地魔兽来捣乱，于是一行人追杀入地道，一直来到了黑苗族的宫殿。在这里，李逍遥等人与拜月教主展开了一场世纪之战。最后拜月教主不敌众人与水魔兽合体，而灵儿飞上天际与其同归于尽。



越女剑后就进苏州城。

【6】苏州城

进城打听，得知林府在比武招亲；进入客栈楼下的房间，见到恶霸打一青年，解决恶霸救青年刘晋元，一番谈话后睡了叫灵儿起床，出客栈遇算命仙，算出逍遥正走桃花运；到林府看比武招亲，原是那位刁蛮千金林月如在招亲；林月如见到仇人李逍遥，遂要以比武来化解二人间的恩仇；但一不小心打败林月如，也糊里糊涂的要成为林家女婿，被安顿在房间休息；而刘晋元是月如的表哥，对月如锺情，但见此而无奈的回京城出房到花园后的西厢房找灵儿，再到花园找林月如，再到大厅找林天南突然婢女来报说西厢房有妖怪；到西厢房即见一人蛇破墙而出，且听婢女说那人蛇即是灵儿；逍遥不相信，遂从破墙出去找灵儿。

【7】隐龙窟

出破墙后一直走即见到林月如，加入寻找行列；再走，进到隐龙窟找到蛇妖男，干掉它；进入（可看见一石门）再往内走干掉妖狐女，得到石钥匙，拿去开石门出去一直走（路上会看见野鹿）到白河镇。

【8】白河镇

在镇上可探听得知尸作乱；去找村长韩医仙（入口在糯米店右上方），也找到灵儿；韩医仙给一药单要医治灵儿，拿药单给门口的煎药童子，得知要几样药品：

1 银杏果：到医馆左后方树上摘

2 鲤鱼：到入村的左上方房找渔夫借钓竿，再到左下方桥上钓，即可得到鲤鱼（记得把钓竿拿去还渔夫）。

3 鹿茸：到村外看见野鹿的地方，看见捕兽器－拿起；再去找野鹿，注意野鹿走的路线，再把捕兽器放在路上，再去赶鹿，即可得到鹿茸。

把三样物品拿去给煎药童，得六神丹，拿去给灵儿；经韩医仙告知玉佛寺的智修和尚能克尸妖。

【9】玉佛寺

过糯米店左上方桥，往右走到玉佛寺找智修下山收妖，但却被强迫出家；当然不肯了，打败智修，才知智修原是900年的小和尚因信佛太深才会强逼出家，也因此收服小和尚，得到玉佛珠也知一切皆为赤鬼王所为。

【10】赤鬼王

出玉佛寺再往上走，经过黑河镇到乱葬岗进入地下墓穴（必须将玉佛珠装备上才能进入），先遇鬼将军，掉干它，掉入深洞；再走找到赤鬼王（在一尽头有漩涡处），收拾赤鬼王，得到土灵珠回白河镇找韩医仙，知其女儿梦慈被捉到鬼阴山。

【11】鬼阴山

过糯米店左上方桥，往左走到鬼阴山；入洞后从另一洞出后，走至叉路往右走人最上方洞，走至鬼阴坛；进入战石长老（必败），灵儿随苗人走才保住众人性命；之后韩医仙众人来到救醒逍遥从石壁后的门出洞去找灵儿。

【12】扬州城

一路走到扬州城；进客栈找老板投宿，上楼看见一位很酷的女子；进最右方房休息；夜晚听见喊捉贼声，出房见到女飞贼，打了几回合女贼就跑了，进左方门上城墙追到女飞贼，打败女贼拿到布包，但仍被女贼逃走；回客栈楼上右2房把布包还给员外，但少了一样紫金葫芦，员外竟诬赖逍遥与女贼是同伙。

【13】女飞贼－姬三娘

出客栈往上走过桥，问在门外的三姑，六婆，得知有位新搬来的寡妇行为可疑；入屋（门外有挂灯笼那间）找寡妇姬三娘，但月如竟被三娘出言讽刺；月如一气之下跑出屋外；出屋往右走上城墙找到月如，并且看见三娘神秘的把东西丢下井中；下城墙去查井，则到井底，在这井里找到紫金葫芦；一出井即遭官差所捉；在严刑拷打下被逼成招，并要求找出真凶，而月如留在衙门当人质到姬三娘屋中，踩香桌前踏板进密室，捉姬三娘到衙门，终于沉冤得雪；从后城门出城。

【14】金蟾鬼母

出城一直走遇见一秀才，得知山中有蛤蟆精，并要求逍遥护送（先否决他，再与他谈话，护送金提高成3000两）；再走，遇见剑圣来告知山中危险，秀才一听即吓跑了！再走，看见客栈那位古董商员外的尸体，拿走布包；再走，遇见在客栈看见的酷女子，进山洞找她问路，但被拒；出洞越想越不对，遂再进洞找女子，看见蛤蟆精，而那女子原是金蟾鬼母；打败他们，再剖开蛤蟆精肚子，得五毒珠；从右山洞出洞。

【15】京城－尚书府

进野外客栈找老板娘盖罗娇，大吃一顿，竟被迷倒，之后一场战斗画面醒来后，出去救醒盖罗娇，得知灵儿被剑圣所救；走进镇到后方找船夫，月如的云姨来到，上船到京城尚书府，在尚书府得知刘晋元生怪病；到花园后的厢房找刘晋元及其妻彩依；出房即见婢女来请去用膳；用完膳后出尚书府，进第一间屋（客栈旁）把布包给妇女，得紫金葫芦及学会灵葫咒；过桥拿钱给桥旁乞丐，探知彩依身世之疑，再进怡红院找人谈谈，再回桥上，则婢女来叫你回去（如无婢女来，则要在城内四处找人谈谈，再回桥即可）。

【16】蝶精－彩依

进尚书府见到月如父亲林天南林天南为女儿着想，要与逍遥比试（只要打到五回合即赢）；之后彩依神秘出现，匆忙离去；进刘晋元房，看见彩依原来会妖法；叫醒晋元，到花园遇云姨；与云姨谈话，她会给你三万两；到客栈楼上



责编：默文



由本期开始，“王者之书”将正式刊登读者来稿，以体现本专栏的参与性。现将三个栏目的要求集录于下，希望广大街机及格斗游戏爱好者能踊跃投稿。来稿请写清署名、本名、联系地址，信封表面写上“《王者之书》栏目收”，以便向采用者寄与稿酬。

武林心法——刊登玩家对格斗及街机的研究性文章，只要出自原创，灌注玩家自己的思想，不限题材，不限字数。

英雄帖——高手们对自己的评定，分为九段，一段最低、九段最高，读者可按自己实力自行给以评定。除此之外，还必须写上自己最快爆机时间（所用人物，难度）或在街机厅连胜记录，并请附上具体联系地址以接受同道挑战。

华山论剑——对格斗、街机游戏的疑难问答及候诊，刊上问，刊上答。

征稿启事





草薙京

↓A（或↓B）>无式（↓↘→↓↘→+A/C）
↓B>↓B>>↓A>八十八式（↘+D）
↓B>↓A>无式（或其它招式）
跳跃中C>C>毒咬（↓↘→C）>罪咏（毒咬中→↘↓↙←+A/C）>罚咏（罪咏中→+A/C）
跳跃中C>C>　大蛇薙（↓↙←↙↓↘→+A/C）
　无式（↓↘→↓↘+A/C）
跳跃C>C　毒咬（↓↘→+C）>罪（毒咬中↓↘→+A/C）
　>罚（罚中→+A/C）（气绝率85%）
　荒咬（↓↘→+A）>九伤（荒咬中↓↘→+A/C）
　>八锖（九伤中A/C）
跳跃C>C>七拾五式·改（↓↘→+B·B/D·D）>大蛇薙
　荒咬>八锖>砌穿
　琴月阳

↓B>C>毒咬>罪咏>罚咏
跳跃C>C>轰斧·阳（→+B）>大蛇薙
　琴月阳
　毒咬>罪咏>罚咏
跳跃C>C>七十五式·改（↓↘→+B·B/D·D）>荒咬>八锖>砌穿
七十五式·改（↓↘→D·D）>七拾五式·改（↓↘→B·B）>鬼燃烧（→↓↘+A/C）



二阶堂红丸

↓B>　↓A>　居合蹴（↓↘→+B/D）
　超级雷电脚（→↓↘+B/D）
↓B>　↓B>　↓B>　超级雷电脚（→↓↘+B/D）
杰克小刀脚>　真空片手驹（↓↙←+A/C）
　反动三段蹴（→↘↓↙←+B/D）
　红丸投（近身→↘↓↙←→+A/C）
　雷光拳（↓↘→↓↘→+A/C）
中跳跃D>↓C>　雷光拳（↓↘→↓↘→+A/C）
　ELECTRIGER（近身→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C）
　红丸投（近身→↘↓↙←→+A/C）
　反动三段蹴（→↘↓↙←+B/D）



大门五郎

C> 天地返(近身→↘↓↙←→+A/C)> ↓D> 切株返(←↙↓↘→+A/C)
头上拂(↘+C)> 超受身(↓↙←+B/D)> 地雷震(→↓↘+A)
跳跃D> C> 天地返(近身→↘↓↙←→+A/C)
切株返(←↙↓↘→+C)
地狱极乐投(→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C)
头上拂(↘+C)> 地狱极乐投(→↘↓↙←→↘↙←+A/C)
↓D> 切株返(←↙↓↘→+C)
玉溃(→+A)> 切株返(←↙↓↘→+C)
站立D> 头上拂(↘+C)+天地返(近身→↘↓↙←→+A/C)
↓D> 根返 (近身↓↘→+B/D)> 地雷震 (→↓↘+A/C)> 切株返 (←↙↓↘→+C)
岚之山·根拔 (←↙↓↘→←↙↓↘→+B/D)> 续·切株返 (根拔中←↙↓↘→+B/D)> 切株返(←↙↓↘→+C)
头上拂(空中击中)> 出云投(←↙↓↘→+A)
超重攻击(C+D)> 超受身(↓↙←+B/D)> 地雷震(→↓↘+C)> 切株返



TERRY·BOGARD

跳跃D> C R·T(→↓↘+A/C)
BURN·K(↓↙←+A/C)
C·S(↓↙←+B/D)
R·U(↘+C)> P·C(←↙↓↘→+B/D)> 跳跃D
跳跃C> ↓B> ↓A> R·U(↘+C)> P·C(←↙↓↘→+B/D)> R·T(→↓↘+A/C)
P·G(→↘↓↙←↙→+A/C)
↓B> ↓A> R·U(↘+C)> H·A·G(↓↘→↓↙+B/D)
跳跃D> →> 站立D(近身)> B·K(→+A)> P·C(←↙↓↘→+B/D)> 跳跃D
跳跃D> ↓B> ↓A> R·U(↘+C)> P·C(←↙↓↘→+B/D)> 跳跃D
跳跃D C> P·G(→↘↓↙←↙→+A/C)
C> H·A·G(↓↘→↓↘→+B/D)



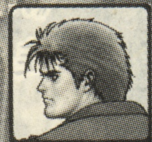
ANNDY·BOGARD

跳跃D> C 飞翔拳(↓↙←+A/C)
残影拳(↙→+A/C)
升龙弹(→↓↘+A/C)
击壁背水掌 (←↙↓↘→+A/C)> 上面 (↘+A)> 空破弹(←↙↓↘→+B/D)或空中超重击
上鄂 (→+B) 空中 CHACEL> 幻影不知火 (↓↘→+B/D)> 幻影不知火> 上鄂(幻影不知火着地中 A/C)
跳跃C> C> 空破弹(←↙↓↘→+B/D)
近身 (或对于手在版边) 跳跃C> C> 击壁背水拳 (←↙↓↘→+A/C)> 超烈破弹(↓↙←↙↓↘→+B/D)
近身(或对于在版边)跳跃D> 站立A> 飞翔流星拳(MAX版)(↓↘→↓↘→+A/C)
跳跃D> ↓A> ↓A> 上面(2HIT)> 斩影拳(↙→+A/C)> 我弹幸(斩影拳中↓↘→+A/C)



东丈

跳跃D> C> S·K(←↙↓↘→+B/D)
爆烈 HURRICANE TIGER 脚跟(↓↘→↘↓↙+A/C)
H·U(←↙↓↘→+A/C)
L·K(→+B)> S·K(←↙↓↘→+B/D)
S·U(↓↘→↓↘→+A/C)
L·K(→+B)> 爆烈H·T脚跟(↓↘→↘→↙←+A/C)
T·K(→↓↘+B/D)
黄金之踵(对手在空中被击中)> T·K(→↓↘+B/D)



坂崎良

↓B> ↓A> 天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A/C)
↓B> A> 飞燕疾风脚
跳跃C> ↓B> ↓A> 天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A/C)
站立C> 霸王翔吼拳(→←↙↓↘→+A/C)
↓B> C> 霸王翔吼拳或各式必杀技
跳跃D(或C)> C 虎煌拳(↓↘→+A/C)
虎炮(→↓↘+A/C)
极限流连舞拳 (近身→↘↓↙←+C)> 空中CD或C> 猛虎雷神刚(↓↙←+A/C)> 虎炮(→↓↘+A/C)
飞燕疾风脚(→↘→↙←+B/D)
猛虎雷神刚(↓↙←+A/C)> 虎炮(→↓↘+A/C)

跳跃D(或C)> C> 极限流连舞(近身→↘↓↙←+C)> 空中CD
龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A/C)
天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A/C)
天地霸煌拳MAX版(↓↘→↓↘→+A/C)> 跳跃D> 站立C> 龙虎乱舞



ROBERT·GARCIA

↓B> ↓A> 龙斩翔(→↓↘+B/D)
↓B> ↓A> 飞燕旋风脚(→↘↓↙←+B/D)> 极限流连舞脚(近身←↙↓↘→+B/D)空中CD
跳跃C> 站C> 龙击拳(↓↘→+A/C)
龙牙(→↓↘+A/C)
龙翻蹴(→+B)> 飞燕旋风脚
极限流连舞脚 (近身←↙↓↘→+B/D)> 龙斩翔(→↓↘+B/D)
龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A/C)
极限流连舞脚 (近身←↙↓↘→+B/D)> 无影疾风重段脚(↓↘→↓↘→+B/D)
极限流连舞脚 (近身←↙↓↘→+B/D)> 飞龙神脚(跳跃中↓↙←+B/D)或其它招式。
(对手在版边) 跳跃C> 站立C> 勾降龙蹴 (→+A) (空中CANCEL)> 飞燕龙神脚(→↘↓↙←+B/D)



坂崎尤莉

跳 C> ↓B> ↓A> 飞燕旋风脚(↓↘← +B/D)
空牙(→↓↘+A/C)> 里空牙(重空牙着地时→↓↘+A/C)
飞燕烈吼(↓↘→↓↘→+A/C)
跳 C> C 虎煌拳(↓↘→+A/C)
飞燕旋风脚(↓↙← +B/D)
飞燕凤凰脚(↓↘→↘↓↙← +B/D)
霸王翔吼拳(→←↙↓↘→ +A/C)
飞燕烈吼(↓↘←↓↘→ +A/C)
↓A> ↓A> ↓A> 飞燕凤凰脚(↓↘→↘↓↙← +B/D)



LEONA

跳 C> ↓C> 月光锯(↓蓄↑ +A/C)
跳 C> ↓A> ↓A> 月光锯(↓蓄↑ +A/C)
B・L(→+B)> 月光锯(↓蓄↑ +A/C)
跳跃 D> V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙← +A/C)
跳 C> 站 D> 旋转火花(↓↙←↓↘→ +B/D)
B・L(→+B)> V 字金锯(跳跃中↓↘↓↙← +A/C)
眼之斩(↓↙← +A/C)> V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙← +A/C)
涡旋发射器(←蓄→A/C)> 月光锯(↓蓄↑ +A/C)
重力风暴(↓↘→↓↘→+A/C)
V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙← +A/C)
威武军刀(←蓄→+B/D)> 月光锯(↓蓄↑ +A/C)



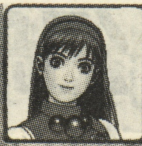
RALF

RALF 踢(←蓄→+B/D)> 乘马机关炮(↓↙←↙↓↘→+B/D)
跳跃 D> 站立 C> 超级阿根廷攻击(近身←↙↓↘→+B/D)
跳跃 C> C> 超级机炮拳(↓↘→↘↓↙← +A/C)
跳跃 C> ↓C> 乘马机关炮(↓↙←↙↓→+B/D)
(对手在版边)> 跳跃 C> ↓C> 格林机关炮(←蓄→+A/C)



CLARK

跳跃 D(或 C)> C> 超级阿根廷攻击 (近身←↙↓↘→+B/D)> 烈火闪肘(↓↘→+A/C)
断踢(→+B)
弗兰肯必杀投(→↓↘+B/D)
各种近身投技
终结阿根廷攻击(近身→↘↓↙←→↘↓↙← +A/C)



麻宫雅典娜

跳跃 D(或 C)> 站 C> P・S(→↓↘+A/C)
连环脚 (→+B)> S・C・B・ (→↘↓↙←→↘↓↙← +A/C)
连环脚(→+B) (IHIT 时) P・S(→↓↘+A/C)
S・C・B(→↘↓↙←→↘↓↙← +A/C)
(对手在版边) 跳 D(或 C)> C> 连环腿 (→+B) (IHIT 时)> P・A(空中↓↙← +B/D)
站立 B> S・P・T(近身←↙↓↘→+A/C)> P・A(空中↓↙← +B/D)
S・P・T(近身←↙↓↘→+A/C)> S・C・B(→↘↓↙←→↘↓↙← +A/C)
(自己在版边) S・P・T(近身←↙↓↘→+A/C)> P・A(空中↓↙← +B/D)> P・S(→↓↘+A/C)
S・C・D(→↘↓↙←→↘↓↙← +A/C)



椎拳崇

跳跃 C(或 D)> 站立 D 地龙(←↙↓↘→+A)
龙连打 (近身时→↓↘+A/C 连打)> 地龙 (←↙↓↘→+A)
神龙天舞脚(↓↘→↓↘→+A/C)
仙气发劲(近身↓↘→↓↘→+A/C)
对手在版边) 跳跃 C> 站立 D> 龙连打 (近身→↓↘+A/C 连打)> 龙鄂碎(←↓↙ +S/D)

镇元斋

跳跃 C(2HIT)> 站 C> 柳磷蓬莱(→↓↘+A/C)
瓢箪击(↓↙←+A/C)
轰栏炎炮(↓↘→↓↘→+A/C)
轰炎招来(↓↘→↘↓↙←+A/C)
跳跃 C(2HIT)> ↓C> 醉管卷翁 (↓↓+A/C)> 蝶袭桂鱼 (醉管卷翁中→+A/C)

不知火舞

↓C> 超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→+B/D)

黑燕之舞(→+B)> C> 龙炎舞(↓↙←+A/C)
跳跃 D> 站 C> 黑燕之舞(→+B)> C> 龙炎舞(↓↙←+A/C)
白鹭之舞(→↓↘+A/C)
龙炎舞(↓↙←+A/C)
必杀忍蜂(←↙↓↘→+B/D)
飞翔龙炎舞(→↓↘+B/D)
超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→+B/D)

因版面关系，请大家下期继续注意来自于玩友间的连续技研究成果，并希望大家共同参与探讨。

梦幻总动员

160面彩版，64面黑白版，定价仅为20元！！！！！

全面介绍日本动漫画，资料新颖，图片精美，
是集知识性和娱乐性为一体的佳作！

已于3月18日上市

PART 1 珠玉之作品推荐集

饿杀罗鬼　EAT－MAN'98　机动战舰　超级警察　妖精猎人Ⅱ　LOST UNIVERSE
TRIGUN　GUN DRESS　魔法阵都市　铁腕 BIRDY　AIKA　超魔神英雄传
快杰蒸气侦探团　宠物小精灵　COWBOY BEBOP　病毒　吸血姬美夕　银河铁道之夜
剑风传奇　TO HEART　星方武侠　城市猎人　魔界公主　SENTIMENTAL JOURNAL
影技　星界之纹章　女警·快车·速捕　罗德斯岛战记　彼男彼女的故事　横浜办货纪行
守护月天　神八剑传　每日星期天　克利斯塔尼亚之传说　吹波糖危机 东京2040　万能文化猫娘
午夜神探　魔术士奥分　BURN－UP X　法姆&依丽　时空转抄那斯卡
倒凶十将传　青之6号　CYBER CITY OEDO 808　幸运之谜　樱花大战

PART 2 日本动画界巨匠及其作品

押井守　大友克洋　林宏树　新房昭之　&河森正治　手冢治虫
庵野秀明　あかほりさとる　园田健一　美树本晴彦　松本零士

PART 3 完全制霸宫崎骏&STUDIO GHIBLI

宫崎骏和STUDIO GHIBLI　龙猫　侧耳倾听　On Your Mark　鲁邦三世
幽灵公主　魔女的宅急便　萤火虫之墓　太阳王子荷尔斯的冒险　名侦探福尔摩斯
天空之城　红猪　听到涛声　大提琴手歌修　阿尔卑斯的少女海吉
风之谷的娜乌西卡　平成狸合战　岁月的童话　未来少年柯南　熊猫·小熊猫

PART 4 机器人动画大观

高达系列及派生作品　无敌超人泰坦3　**高桥良辅作品**　**其它作品**　天空之 ESCAFLOWER
机动战士高达等　传说巨神伊汀　装甲骑兵波特姆斯　勇者王 GAOGAIGAR　超者雷汀
异世界的高达　战斗装甲萨芬格尔　太阳之牙 DEGWON　传说之勇者 达·干　绝对无敌ライジンオー
机动战士V高达等　圣战士登拜因　机甲界卡利安　太阳之勇者法巴特　元气爆发ガンバルガー
富野由悠季高达以外的作品　凯萨之翼　机甲猎兵雷罗林　勇者指令 DAGWON　真盖塔号
Brain Powerd　重战机埃尔盖姆　苍之流星 SPT 雷兹　超兽机神 DANCOUGAR　超电磁合体V
无敌超人 ZAMBOT 3　银河漂流 VIFAM　超电磁机器人V

PART 5 动漫大杂烩

日本动画人物总排行　动画作品中的人类大劫难的历史　机动战士高达20年　历代插画欣赏　天使般的美少年

PART 6 动漫周边世界

机动战舰专辑　万能文化猫娘专辑　樱花大战专辑　著名声优介绍
秋叶原电脑组专辑　大运动会专辑　新世纪福音战士 EVA 专辑　精美插图欣赏

PART 7 漫坛闲话

少女漫画总论　清水玲子　赤石路代　井上雄彦　荒木飞吕彦
斋藤千穗　CLAMP　田村由美　富坚义博　高田裕三
成田美名子　筱原千绘　少年漫画　原哲夫　海报上的"银河英雄传说"

新疆青少年出版社

PART 8 世界名作剧场


ToHeart
トゥハート
「あっ、浩之ちゃん」
そこに偶然あかりが現れた。
「よお」
「あれ？
「あっ、先輩」
「なにしてんだ、こんなとこで？
机种:PS 类型:SLG 厂商:AQUAPLUS 发售日:1999年3月25日


ISSN 1005 250X

04 >

9 771005 250004

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3

■定价:6.50 元